N.27 APRILE 2021



HARDWARE DEL MESE:





FORMULA ONE GRAND PRIX

TODAY...
TITANFALL 2
THE ROOM VR

... inoltre in questo numero:

KEYSTONE KAPERS - KIKSTART 2 - DUNE II

SPECIALE : I PESCI D'APRILE DI ZZAP! E TGM

MIT.

PERSONAL

ATARI 130XE

NUMERI, NON PAROLE.

ATARI 130 XE è un grande personal computer che, ad una enorme capacità di memoria, abbina una maggiore versatilità. Atari 130XE non ha bisogno di molte parole per essere presentato, i suoi numeri parlano da soli.

128K RAM

ATARI 130XE utilizza un microprocessore 6502C. Ha una memoria di 128K RAM, 24K ROM (Sistema operativo e linguaggio programmazione Basic). Tanta potenza in più per un maggior numero di informazioni.

4 CHIPS SPECIALI

Sono Chips esclusivi Atari: GTIA - Per la visualizzazione grafica; POKEY - Generatore e controllo di suono; ANTIC - Per la gestione dello schermo e di Input /Output; FREDDY - Sistema di controllo della memoria.

256 COLORI

ATARI 130XE ha capacità grafiche nettamente superiori alla media: 11 tipi di modi grafici; 256 colori (128 visualizzati contemporaneamente); grafica 320 x 192 ad alta risoluzione;
una visualizzazione di 40 colonne per 24 linee; 5 modi di testo. Tutto quanto ti serve per scatenare al meglio la tua creatività, senza limiti di alcun tipo.

4 CANALI SONORI

Anche per le capacità sonore, Atari 130XE rivela straordinarie e inaspettate possibilità: 4 canali sonori indipendenti su una gamma di 3 ottave e mezza.

62 TASTI

Una tastiera formidabile: 62 tasti, tasto Help e quattro tasti per funzioni speciali; caratteri internazionali; 29 tasti con funzione grafica. Linguaggio di programmazione Atari Basic incorporato.

41 CONFIGURAZIONI POSSIBILI

Software e periferiche compatibili con i computers della serie XL: Stampante a colori Atari 1020; stampante "Letter Quality" Atari 1027; Stampante ad aghi programmabile Atari 1029; Disk drive Atari 1050 (È possibile l'utilizzo di 4 unità in serie); Joystick e Super Controller.

L. 380.000 + IVA



ATARI® COMPUTERS

TECNOLOGIA FORTE, PREZZO VINCENTE.

I NOSTRI RIVENDITORI: **Lazio** Videosuono V.A. Baldovinetti 68/74 - Roma 06/5038525-5035880 - **Lombardia + Novara** Consolo & Longoni V.le dell'Industria 63 - Paderno Dugnano 02/9183372-9184083 - **Piemonte - Valle d'Aosta** Norvat C.so Fiume 12 - Torino 011/682171 - **Tre Venezie** Interservice V.S. Pietro 58/A - Padova 049/655654 - **Emilia+S. Marino** Telcom Via dei Mille 19 - Bologna 051/274600 - **Toscana, Umbria, Marche+La Spezia** Telebit c/o Sig. Cattani Via Il Prato 8/R - Firenze 055/262652 - **Puglia, Abruzzo, Basilicata, Molise** Domina V. Turati 16 - Bari 080/420204 - **Sicilia, Calabria** Belco V. Mariano d'Amelio 78 - Palermo 091/547566 - **Sardegna** Sicom Strada Sestu - Elmas Km. 2,1 Sestu - Cagliari 070/22317 - **Campania** Lada V. Ferrante Imparato 33 S.Giovanni a Teduccio (NA) 081/7527006
DISTRIBUZIONE NAZIONALE Canale Foto Cine Circe Film Via Pascoli 70/3 - Milano 02/2363556 - 2366410

APRILE DOLCE DORMIRE…

Beh, in realtà devo dire che in questo aprile di dormite vere e proprie me ne sono fatte ben poche, proprio per riuscire ad approfittare degli orari più estremi per riuscire a confezionare un numero di Antagamers che spero possa piacervi come (se non più) dei precedenti.
E' vero che il numero di giochi questa volta è un pochino inferiore al solito, ma la caratura degli stessi è di un tale livello che credo non rimpiangerete la scelta di ridurne la quantità.
Il numero di pagine è comunque garantito dallo specialone sui pesci d'aprile realizzati da Zzap! e TGM, una TOP TEN doverosa anche se (per voi che leggete) un pochino in ritardo (in fin dei conti si tratta comunque sempre del numero di aprile).
Interessante anche lo speciale "edicolanta" che riporta un bell'articolo di Zzap! nel quale si vede come la cinematografia abbia immaginato il futuro dei computer e la loro evoluzione… una lettura utile soprattutto per scoprire e recuperare alcune pellicole di fantascienza un po' "stagionate" che, per qualche motivo, vi potrebbero essere sfuggite per tutti questi anni e che, invece, meriterebbero di essere guardate.
Anche la parte hardware non è da meno, visto che andremo a ripercorrere la storia del Mega-CD, periferica per Megadrive che tanto ci fece sognare nei primi anni novanta, in verità più per le sue promesse che per l'effettivo valore dei giochi che riuscì a proporre… ma tanto basta per renderlo un pezzo davvero interessante della storia del medium videoludico.
Ultime, ma solo in ordine di indice, le mie considerazioni finali nella rubrica "Last Page": questo mese quello che leggerete sarà meno delirante del solito perché utilizzo questo spazio per una "comunicazione di servizio" davvero incredibile che sono certo vi lascerà davvero increduli, come ha lasciato senza parole anche me nel momento in cui tutto il progetto di cui vi parlo prendeva forma. Il fatto di leggere questa rivista vi darà un piccolo vantaggio su "tutti gli altri"… un bonus che spero coglierete al volo facendo quanto vi indico all'interno dell'articolo!

Adesso non mi resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura!
Ci si becca a maggio!

Massimiliano Conte

in questo numero...



ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA, LUCIANO ZENI
Alessandro Socci, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Cristiano Parolini, Roberto Lari, StefanoF, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Daniele, Carlo, Costantino Apostolakis, Maurizio Faccin, Fabio Talpone, Roby, Elia Liut, Lorenzo Baffi, Ciro, Mario Ciciotti, Pieroshi, Stiv e Gamesreplay

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
Il gruppo Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

V.1.2



KEYSTONE KAPERS

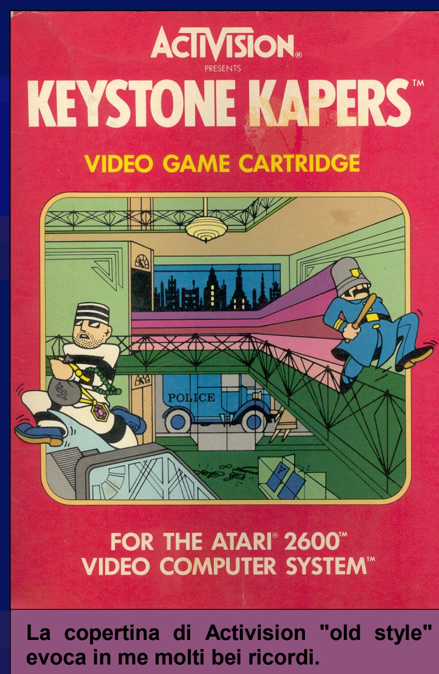
Cinquanta secondi per aiutare il poliziotto Keystone Kelly ad acciuffare il ladro Harry Hooligan, in fuga all'interno di un grande magazzino.
Questo era Keystone Kapers, cartuccia realizzata da Activision per il buon Atari VCS/2600 e, come da tradizione di questa etichetta, un ottimo esempio di programmazione, oltre che un titolo decisamente godibile.

Ma andiamo ad approfondire un attimo il gameplay appena citato: il grande magazzino dove aveva luogo l'inseguimento era composto da tre piani molto estesi e il movimento tra questi livelli era possibile solo attraverso un lento ascensore centrale o delle scale mobili piazzate ai lati della mappa. Nonostante la velocità della guardia fosse maggiore rispetto a quella del ladro, probabilmente appesantito dal ricco bottino, la pianificazione delle nostre mosse era fondamentale per riuscire a gestire il tempo a nostra disposizione nel migliore dei modi. Per aiutarci in questo senso era presente un radar nella parte inferiore dello schermo che segnalava la posizione dei personaggi all'interno del negozio.
Ma ovviamente se il protagonista non avesse avuto altri ostacoli da affrontare sul suo percorso, tutto il gioco sarebbe risultato piuttosto noioso... ed ecco allora che durante il suo inseguimento comparivano via via enormi radio, palloni rimbalzanti e carrelli della spesa lanciati a folle velocità, tutti da evitare con perfetto tempismo, perché ogni contatto con questi oggetti faceva perdere nove preziosi secondi sul "timer".
Quando il tempo scadeva senza aver acciuffato il manigoldo, si perdeva una delle nostre vite, evento che si verificava anche quando il ladro raggiungeva il tetto o il buon agente Keystone si beccava un aeroplanino radiocomandato in faccia (quarto oggetto "nemico" che si aggiungeva a radio, carelli e palloni nei livelli più avanzati)
I punti invece si guadagnavano raccogliendo la refurtiva perduta del ladro in giro per il grande magazzino e catturando il fuggitivo nel minor tempo possibile.

Questo Keystone Kapers ven-



La grafica nella sua semplicità funzionava alla grande su Atari 2600.



La copertina di Activision "old style" evoca in me molti bei ricordi.

1983

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



L'ascensore, punto elemento chiave nell'inseguimento al ladro.

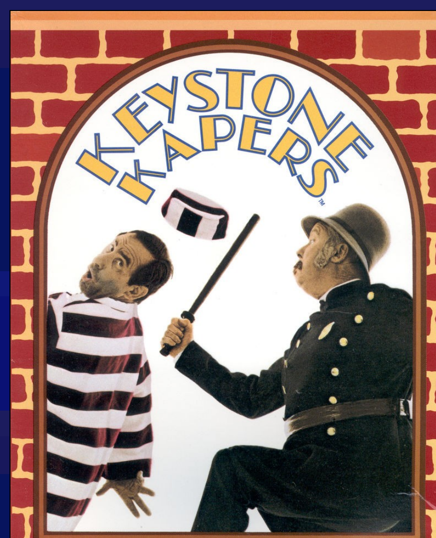


Palla, radio, aeroplano, carrello e ladro... tutti gli avversari del poliziotto in un'unica schermata!

ne ideato e programmato da Garry Kitchen, autore che su questa console realizzò anche il porting di Donkey Kong (Coleco) e Pressure Cooker (Activision) oltre ad altri titoli minori con cui si fece le ossa sulla macchina, come Space Junk e Sneak'n Peek per la USGames.

Ciò che maggiormente impressiona in questo gioco di "guardia e ladri" è senza dubbio la realizzazione tecnica, con elementi a schermo privi di sfarfallemento e alcuni dettagli davvero notevolissimi per la piccola console Atari, come ad esempio il movimento delle scale mobili, fluido e convincente.

Activision, considerata la buona accoglienza avuta dal titolo (pare 660.000 copie vendute), decise quindi di convertirlo anche per altri hardware l'anno successivo.
Entrando nello specifico nel 1984 vennero lanciate le versioni per Atari 5200 e Atari 8 bit, molto simili tra loro, che potevano vantare un leggero miglioramento grafico a discapito però di una giocabilità in-



La copertina della versione per 5200 e computer Atari 8 bit. Niente da fare, per quanto mi sforzi, non riesco a farmela piacere.



Ecco il gioco nella versione "potenziata" per 5200. Da segnalare anche una musica di accompagnamento che, per fortuna, poteva essere tolta: non che fosse brutta, ma dopo un po' rischiava di trapanarti il cervello.



Versione Atari 8 bit... in tutto e per tutto uguale a quella vista nella foto qui accanto.





Il gioco in versione per Colecovision: senza dubbio la macchina Coleco avrebbe potuto offrire qualcosa di meglio in termini visivi...



... così come anche la versione per MSX che vedete in questa foto, presa di peso dalla precedente.

feriore; a queste due versioni si aggiunsero i porting per Colecovision e MSX che, conoscendo il potenziale di queste macchine, sarebbero potuti essere davvero molto belli, ma anche qui il risultato fu decisamente molto al di sotto delle aspettative.

Forse la crisi che nel frattempo aveva colpito il settore e aveva costretto ad un forte ridimensionamento Activision, incise anche sulla capacità dell'etichetta di mantenere un livello qualitativo elevato e le probabilità che questo sia il vero motivo delle deludenti versioni Coleco/MSX sono decisamente alte.

E IL C64???

Nonostante le numerose conversioni proposte all'epoca, Activision non curò alcun porting dedicato al mitico 8 bit Commodore. Era però solo questione di tempo prima che gli appassionati riparassero a tale mancanza e nel 2019 ecco comparire in rete la ROM di Keystone Kapers anche per questo computer, con codice scritto da Antonio Savona, grafica curata da STE'86 e musica realizzata da Saul Cross (qui tutti i dettagli). A giudicare dai commenti degli utenti (ma anche dai filmati reperibili su YouTube) questo lavoro, assolutamente gratuito e mosso dall'amore per il gioco originale, ha tutti gli elementi per colpire al cuore i fan della prima Activision perché, oltre ad essere un'ottima replica del gameplay proposto da Garry Kitchen, questa opera si ripropone anche di riprodurre tutti i loghi della mitica etichetta così come sarebbero stati con ogni probabilità proposti in una ipotetica uscita del gioco a metà degli anni ottanta!
Perfino la schermata di loading screen riprende la grafica della confezione Atari 2600… che cosa potremmo chiedere più di questo?

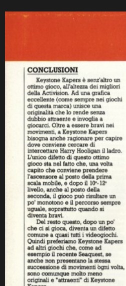




LA STAMPA DELL'EPOCA...







VIDEO GIOCHI

Gennaio 1984: Videogiochi dedica una lunghissima recensione al titolo (più di tre pagine), cosa non scontata per l'epoca, ma evidentemente Activision si era meritata questo trattamento di riguardo per la qualità dei suoi prodotti.
L'articolo è quello canonico dell'epoca, con spiegazione di gameplay e punteggi, senza grandi slanci critici. Nell'ultima pagina, dove l'articolo si conclude in mezza colonna sono invece presenti le considerazioni finali, nelle quali originalità, giocabilità e ottima grafica vengono rimarcate dal redattore, ma viene anche notato il rischio che il gioco diventi monotono con il tempo (un difetto comune però a molti prodotti di allora, come riconosciuto dallo stesso autore). Interessante il fatto che Keystone Kapers viene paragonato al contemporaneo Seaquest, uscendone vincitore perché più originale e "attraente".





electronic GAMES

A maggio 1984 il gioco approda anche su Electronic Games con una recensione spalmata su due pagine (non molto approfondita per la verità) nella quale comunque vengono elogiati vari aspetti del titolo e non viene evidenziato alcun difetto: "la *realizzazione grafica è fra le più riuscite per il 2600 e la cartuccia è pressoché perfetta*". Come d'uso per l'epoca non è presente alcun voto per Keystone Kapers, ma direi che il gioco può essere considerato promosso a pieni voti da questa testata.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (Videogiochi e Electronic Games)

Da segnalare che anche per questo gioco, come consuetudine Activision, se si raggiungeva un certo punteggio (qui fissato a 35.000 punti) e provandolo con una bella foto al vostro televisore, si poteva ricevere la famosa "toppa dei campioni di Activision".

Per la cronaca sappiate che Keystone Kapers, una volta raggiunto il milione di punti non si bloccava come molti altri titoli dell'epoca, ma non registrava più alcun punteggio, sostituendo il punteggio con



Ah... se ve lo state chiedendo il titolo del gioco è un richiamo ai Keystone Cops, nati nel 1912 e protagonisti (e poi comprimari) di numerosi film comici prodotti dalla Keystone.
Sappiate che la classica scena di un nugolo di poliziotti scoordinati e confusionari, spesso caricati in numero improbabile a bordo di una singola macchina, divenuta una vero e proprio patrimonio dell'immaginario collettivo, affonda le sue radici proprio qui da loro.



Sempre atarimania.com ci mostra la toppa che potevate ricevere diventando un campione a questo gioco.



HOW TO BUST INTO THE BILLY CLUB

Tips from Garry Kitchen, designer of Keystone Kapers.™

Garry is a top-notch designer with a great variety of interests. Besides playing video games, Garry likes to read fiction and draw with pencil and charcoal. He's a natural at ping-pong, too, and loves to travel. We're glad he found his way to Activision®.

Hi gang. I'll begin by saying one thing: DON'T GET STUCK ON THE ROOF!! Because—surprise!—you can't get back down! To avoid this embarrassing predicament, stay behind the Krook and don't go to the roof until he's up there.

As your score rises, the beachballs bounce higher. Forget about trying to jump over them. Instead, DUCK! Also, the biplanes and shopping carts start coming in waves, so learn their rhythms and do the 'Keystone Strut.' To the tune of the shopping carts it's, "Jump... run two steps...Jump...run two steps...etc." To the biplane beat it's, "Duck...run three steps... duck...run three steps...etc." Learn to adjust to changing rhythms.

And, to save yourself a few steps, have Kelly JUMP onto the escalators. He'll be halfway up already. Now, go out and get those guys! And, when you take a break, write to me. I want a **full** report!

DESIGNER

Garry Kitchen

Da atarimania.com ecco l'immagine del programmatore. Vista l'origine cinematografica del titolo, la sedia da regista è più che azzeccata.



KEYSTONE KAPERS II

Tra le vittime della crisi dei videogiochi del 1983 possiamo anche annoverare il seguito di Keystone Kapers , già in fase di sviluppo con il titolo provvisorio di Keystone Kapers II (oggi conosciuto anche come Keystone Kannonball). A realizzarlo, però, non ci stava pensando il buon Garry, ma suo fratello Dan (programmatore a cui dobbiamo l'arrivo di Ghostbusters su Atari 2600). L'idea di base era quella di portare il nostro amato poliziotto ad inseguire la sua nemesi ladresca su di un treno. Dan era molto orgoglioso del motore di gioco e del modo in cui il treno stesso veniva visualizzato sulle modeste capacità del 2600. Il gioco però non arrivò mai oltre al livello di demo tecnica perché, come detto, il crollo del mercato della console Atari nel 1983 fece passare Dan ad altri progetti. Visto che il codice però era bello pronto e al programmatore era sempre dispiaciuto non aver terminato questo secondo capitolo di Keystone Kapers, sabbiate che nel 2019, complice il ritorno in auge delle vecchie piattaforme, Dan ha annunciato di voler terminare il titolo e di volerlo pubblicare in formato fisico con il titolo Gold Rush sotto etichetta TikiVision, con tanto di scatola e manuale e, udite udite, anche toppa del campione che si sarebbe potuta richiedere dimostrando di aver raggiunto un certo punteggio, proprio come ai cari vecchi tempi di Activision. Il gioco non sembra al momento più ordinabile (e forse non lo è mai stato), ma l'idea di Gold Rush pare proprio sia confluito nel nuovo progetto di Audacity Games lanciato proprio dai due fratelli Kitchen e David Crane e che verrà pubblicato a breve con il nome di Casey's Gold. Questo titolo, pur non essendo un seguito ufficiale del gioco, probabilmente per questioni legate ai copyright del marchio, ci mostrerà senza dubbio come sarebbe potuto essere il secondo Keyston Kapers se fosse uscito negli anni ottanta.





cappelli da poliziotto bianchi..

Certamente le dinamiche di questa cartuccia oggi possono risultare presto ripetitive, ma è indubbio che nel panorama dell'epoca Keystone Kapers fu un titolo realizzato davvero bene e che offrì molto divertimento ai possessori della console Atari. Un altro esempio, se mai ce ne fosse stato bisogno, di quanto Activision sia stata una etichetta orientata alla qualità dei giochi che pubblicava (almeno fino al sopraggiungere del crollo del mercato dei videogame verso la fine del 1983). ■





Un gioco che per l'epoca e per le capacità della Atari 2600 spiccava senza dubbio nella moltitudine di titoli che affollavano gli scaffali dei negozi in quel 1983. Osservare già solo l'animazione delle scale mobili o la fluidità con cui poliziotto e ladruncolo si muovevano sullo schermo doveva essere meraviglioso per gli appassionati di questa piattaforma. Direi che questo è un motivo sufficiente per rispolverare questo bellissimo lavoro di programmazione realizzato da Garry Kitchen.
Ahimè... Ad essere sinceri è forse anche l'unico, perché lo schema di gioco rischia comunque di venire a noia molto presto ed in effetti, con il senno di poi, non sarebbe stato male riuscire ad inserire qualche variazione in più nel gioco per rendere più varie e stimolanti le partite.



Alessandro Socci
A questo ci ho giocato tantissimo su VCS, era su una cassetta 20 giochi in uno.

Lorenzo Omaggio
Non lo conoscevo, lo trovo meraviglioso.

Luca Bini
Grafica semplice, ma pulita nello stesso tempo. Activision anche su questo gioco, andò oltre gli schemi di Atari.

LA SFIDA DEI NUMERI

MIT

	ATARI 520 ST	Il computer di ieri
MEMORIE		
RAM	512K	128K
ROM (max)	192K (360)	64K
STANDARD SUPPORTO MAGNETICO	3"½	5"¼
GRAFICA		
N. modi grafici	3	1
Risoluzione max.	640x400	512x342
Colori palette	512	16
TASTIERA		
N. tasti	94	83
Tasti cursore	SI	NO
Microprocessore per tastiera	SI	NO
AUDIO		
N. generatori di suono	3	1
N. ottave	10	4
AMBIENTE		
Gem	SI	NO
INTERFACCE		
RS 232	SI	NO
Centronics	SI	NO
Porta espansione ROM	SI	NO
Mouse	SI	NO
Joystick	2	NO
Midi interfaccia	SI	NO
PREZZO AL PUBBLICO	(IVA esclusa) Meno di L. 2.000.000 Sistema completo.	(IVA esclusa) Da L. 4.000.000 a L. 5.500.000

Quando gli altri Personal Computers hanno letto i suoi numeri sono rimasti senza parole.

ATARI 520 ST

CPU 520 ST - Mouse - Monitor monocromatico ad altissima risoluzione SM 124 - Disk drive SF 354 (500K)



Qualcosa di nuovo è accaduto nel mondo dei Personal Computers. Quello che stavate aspettando è finalmente alla portata di tutti. Atari 520 ST è il sistema professionale dalle caratteristiche tecniche più evolute, ed è disponibile ad un prezzo sensazionale: meno di due milioni (IVA esclusa). Rispetto ai Personal Computers già esistenti sul mercato, Atari 520 ST presenta moltissime novità. Il sistema operativo è stato ottimizzato abbinando il microprocessore Motorola 68000 da 16 bit ad una memoria interna di ben 192K ROM (espandibili a 360), ottenendo risultati di velocità e potenza mai raggiunti prima in questa categoria. Non solo, leggendo i dati riportati nella tabella, scoprirete che il sistema Atari 520 ST supera abbondantemente gli standard qualitativi riguardanti grafica, memoria, capacità sonore e collegamenti esterni di qualsiasi altro sistema professionale.

Ecco un modo efficace per scegliere, senza paura di sbagliare, un Personal Computer in grado di soddisfare qualsiasi esigenza, garantendovi il massimo delle prestazioni ad un prezzo veramente accessibile. Ritagliate la tabella comparativa e presentatela al vostro negoziante, così potrete evitare di acquistare il sistema sbagliato.

ATARI© COMPUTERS

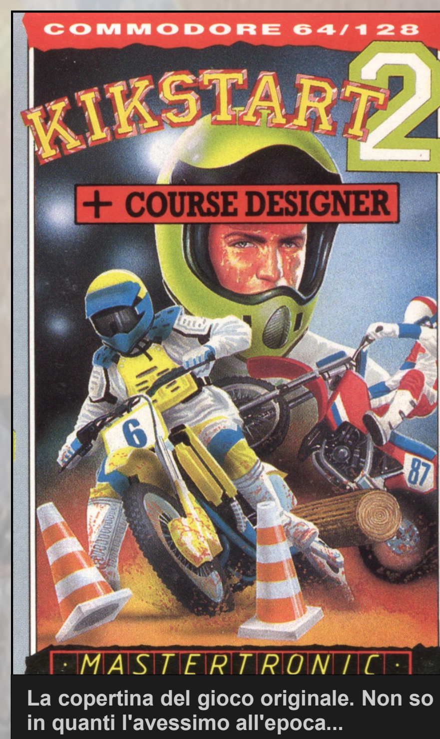
TECNOLOGIA FORTE, PREZZO VINCENTE.



Kikstart II

Kikstart 2 è uno dei titoli che meglio rappresenta un certo tipo di gioco che ha fatto la fortuna del C64, cioè semplice nella grafica, ma incredibilmente divertente e perfetto per passare ore e ore in compagnia di un amico negli interminabili pomeriggi del doposcuola.

Il gioco era una riproduzione a scorrimento laterale di una gara di motocross nella quale non era necessario correre come dei matti, diversamente da tanti altri titoli motoristici dell'epoca, ma era fondamentale portare la vostra moto nel modo giusto e con le giuste attenzioni.
Infatti i percorsi da affrontare erano pieni di ostacoli, come nella più classica tradizione del motocross, che non sempre dovevano essere affrontati a manetta... ad esempio staccionate e tronchi dovevano essere superati in equilibrio e pertanto bisognava mantenere una velocità bassa per consentire al pilota di non cadere. Viceversa alcuni salti andavano presi con una velocità sostenuta. L'alternanza tra questi elementi, oltre al fatto che altri generi di ostacoli, come i muretti, andavano presi alzando la parte anteriore della moto, rendeva davvero difficile terminare i percorsi senza mai cadere.
Anzi, a dirla tutta, i primi tentativi con Kikstart 2 erano disastrosi (a meno di non aver già fatto esperienza sul primo capitolo), lasciando il giocatore più tempo con il culo per terra che sul sellino della nostro moto da cross.
Ma grazie alla cocciutaggine dei giocatori dell'epoca e al fatto che già dal tentativo successivo si percepiva di essere migliorati, alla fine il suo gameplay ti acchiappava e non ti mollava più.



La copertina del gioco originale. Non so in quanti l'avessimo all'epoca...



Grafica funzionale al gioco, fluida e ben animata. Grazie C64!

Come avrete notato dalle foto lo schermo era diviso in due, questo perché la gara avveniva sempre contro un altro motociclista, controllato dalla CPU o da un altro umano. Inutile dirvi che se già con la CPU

Schermate di gioco tratte da: mobygames.com





Dimenticavo... nel post non lo ho scritto, ma alcuni percorsi venivano affrontati di notte...

ci si divertiva, il massimo era confrontarsi con un amico a suon di voli e capitomboli. La competizione, ma anche le risate, arrivavano a livelli stratosferici.
E visto che c'è un 2 dopo il titolo... che cosa aggiungeva questo capitolo a quanto già visto nel predecessore?
Beh... ovviava ad uno dei pochi difetti rilevati dalla critica in quell'occasione: la mancanza di piste.
In questo secondo capitolo c'erano ben 24 tracciati diversi e, udite udite, un editor per poter realizzare le proprie piste da salvare su dischetto o cassetta, così da poterle portare a casa di amici per sfidarsi su propri percorsi "fatti in casa"! Godimento puro!

Il gioco venne accolto molto bene dalla stampa specializzata e anche il pubblico lo apprezzò moltissimo arrivando a farlo diventare (secondo la rivista Retro Gamer) il nono titolo più venduto nella storia della Mastertronic con 283.585 copie che, per l'epoca, erano davvero tante.
Non penso di sbagliare nel dirvi che, se giocato anche oggi, questo Kikstart 2 può ancora offrire tanto divertimento, sia per chi il C64 lo ha avuto sia per chi non ci ha messo mai le mani sopra. Il classico esempio, insomma, che dimostra quanto conti il gioco piuttosto che la grafica.
A proposito di grafica, pur essendo tutto sommato semplice, l'8 bit Commodore dimostrò di essere una macchina decisamente più performante della concorrenza, visto che le edizioni per Amstrad CPC e ZX Spectrum furono comunque inferiori a quella C64.
Ma se quella per ZX Spectrum rimaneva giocabile pur dovendo scendere a grossi compromessi nell'aspetto generale, quella per Amstrad era davvero pessima, con uno scrolling lento ed incerto che azzerava la sua godibilità.
Discorso diverso per quella Amiga, che risultò del tutto accostabile a quella originale per il piccolo Commodore, ma con una definizione grafica ed un audio ovviamente molto più





... e altri sulla neve. In realtà era solo un cambiamento estetico e il comportamento della moto non cambiava in alcun modo.



LA STAMPA DELL'EPOCA...


TEST

Gioco Caldo

KIK START II


KIKSTART II

TEST



La recensione del titolo comparsa sul numero 3 di Zzap! del settembre 1986... no, un attimo, non è un po' troppo anticipata rispetto all'uscita del gioco avvenuta nel 1987??? E infatti... COLPO DI SCENA!!! Non si tratta di questo gioco, ma della versione C128 del primo capitolo. Davvero un errore imperdonabile da parte della testata inglese (di cui questo articolo era una mera traduzione)! 96% al gioco, ma è doveroso dire che non si tratta del vero Kikstart 2! Ignoro se l'errore sia figlio di ingenuità o se vi sia un po' di malizia per rendere più intrigante l'elenco dei videogiochi inclusi in quel numero.
Alla fine comunque il vero seguito viene recensito nell'ottobre del 1987 e prende "solo" 86%, un voto molto buono, certo, ma forse troppo basso rispetto al "fattore divertimento" di questo secondo capitolo. A condannarlo fuori dai top "over 90%" è forse il gradimento non unanime dei redattori interpellati a giudicarlo. Da notare, infine, che nella pagina di recensione non compare nessun accenno al fatto che un titolo uguale fosse stato recensito un anno prima... meglio non evidenziare l'errore passato, evidentemente.

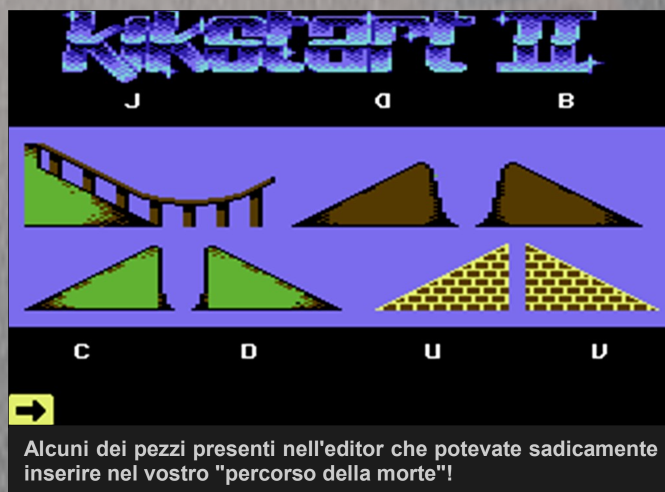
Scansioni riviste: www.retroedicola.com

curati.
Ad occuparsi di tutte queste conversioni fu la Icon Design... ma chi programmò invece l'originale su C64?
Bene, il nome della software house, artefice anche del primo titolo della serie, è Mr. Chip Software... un nome che a molti di voi potrebbe non dire nulla, ma se vi dicessi che l'anno successivo questo team avrebbe cambiato nome in Magnetic Fields?
Esatto! Si tratta proprio dei programmatori e degli artisti che sui 16 bit negli anni successivi ci hanno regalato la serie di Super Car e Lotus.

E prima di chiudere ecco alcune curiosità su Kikstart 2:
- Il titolo del gioco è ispirato ad un programma di motocross inglese della BBC in quegli anni ed intitolato Kick Start. Anche la musica nel gioco era una versione riadattata di quella presente nella sigla televisiva del programma, cioè "Be My Boogie Woogie Baby". Non avendo i diritti per sfruttarlo, il gioco divenne Kikstart. Forse è questo il motivo per cui spesso su internet il programma viene erroneamente scritto con una C in più (Kickstart) dagli stessi inglesi.
- Per la cronaca nella citata classifica dei giochi più venduti da Mastertronic, il primo capitolo della serie si trova all'ottavo posto, subito sopra questo, con solo 3.000 copie in più vendute.



In questa immagine e nella successiva l'editor del gioco che donava al gioco un +100 in longevità!



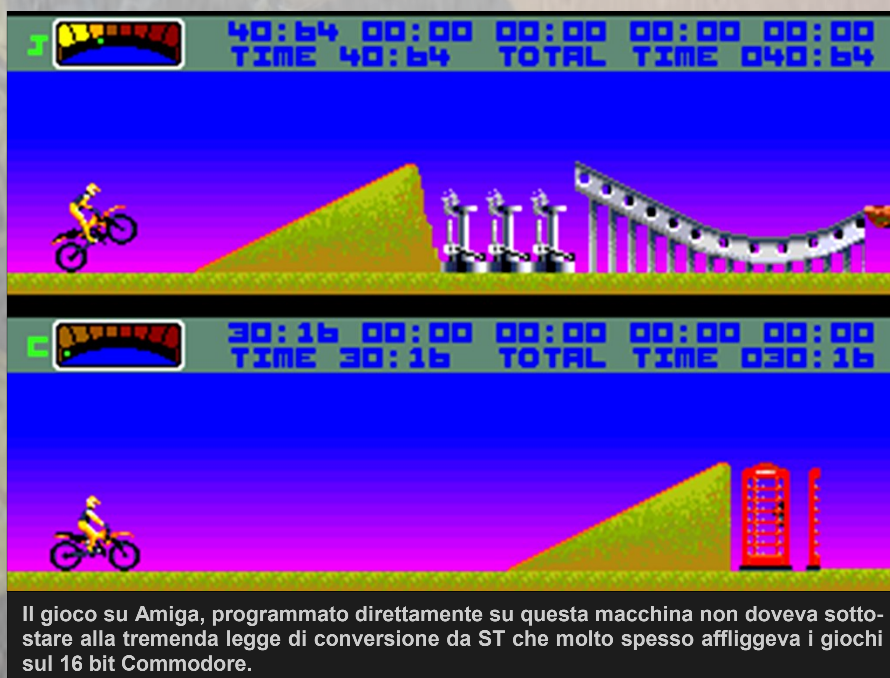
Alcuni dei pezzi presenti nell'editor che potevate sadicamente inserire nel vostro "percorso della morte"!



La disastrosa versione Amstrad CPC. Statele lontani come fosse la peste.



Se amate lo stile grafico dello ZX Spectrum, amerete anche questo Kikstart 2.



Il gioco su Amiga, programmato direttamente su questa macchina non doveva sottostare alla tremenda legge di conversione da ST che molto spesso affliggeva i giochi sul 16 bit Commodore.



Paolo Novelli
Le lacrime dalle risate quando in doppio sentivamo l'urlo di disperazione del pilota che, vuoi anche la forma dello sprite, sembra un infante catapultato via dal passeggino (nella versione C64)

Lorenzo Omaggio
Non lo conoscevo. A veder le foto mi pare molto molto carino, peccato non averci giocato all'epoca. La versione c64 mi piace molto di più della versione Amiga

- Non esiste un terzo capitolo di Kikstart, ma per molti lo è idealmente Super Scramble Simulator, primo titolo dei Magnetic Fildes.
- Non esiste alcuna versione di Kikstart 2 per Atari ST.
- Talvolta viene erroneamente indicato come Kikstart 2 il primo capitolo nella sua versione espressamente dedicata al C128 (uno dei pochi giochi a sfruttarlo). ■



Kikstart 2 merita elogi sia per la grafica, così funzionale, sia per la giocabilità, capace di generare reale divertimento, elementi che consentono di dimenticare facilmente il fatto che il programma ha quasi trentacinque anni sulle spalle.
Insomma, questo gioco su C64 (ma anche su Amiga) è un terreno di scontro perfetto dove due giocatori umani possono ancora oggi divertirsi per ore e ore, prima sulle piste già presenti nell'originale e poi su quelle create con l'editor del gioco, magari sfidandosi in maniera alternata sulle creazioni di uno e dell'altro avversario. Un difetto di questo Kikstart 2? Beh, il non essere così divertente da soli, motivo per cui la longevità del gioco scende parecchio in assenza di un essere umano da sfidare. Per il resto… pollice decisamente in alto!

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA













THE ARCADE
- ★ EXTRA STRONG
- ★ BOTTONE FUOCO RAPIDO
- ★ ACCURATO CONTROLLO DIREZIONALE (molto preciso sulle diagonali)
- ★ NEI COLORI: NERO O BEIGE

PROF COMPETITION 9000
- ★ DUE BOTTONI FUOCO
- ★ PER TUTTI I TIPI DI COMPUTER
- ★ 1 ANNO DI GARANZIA

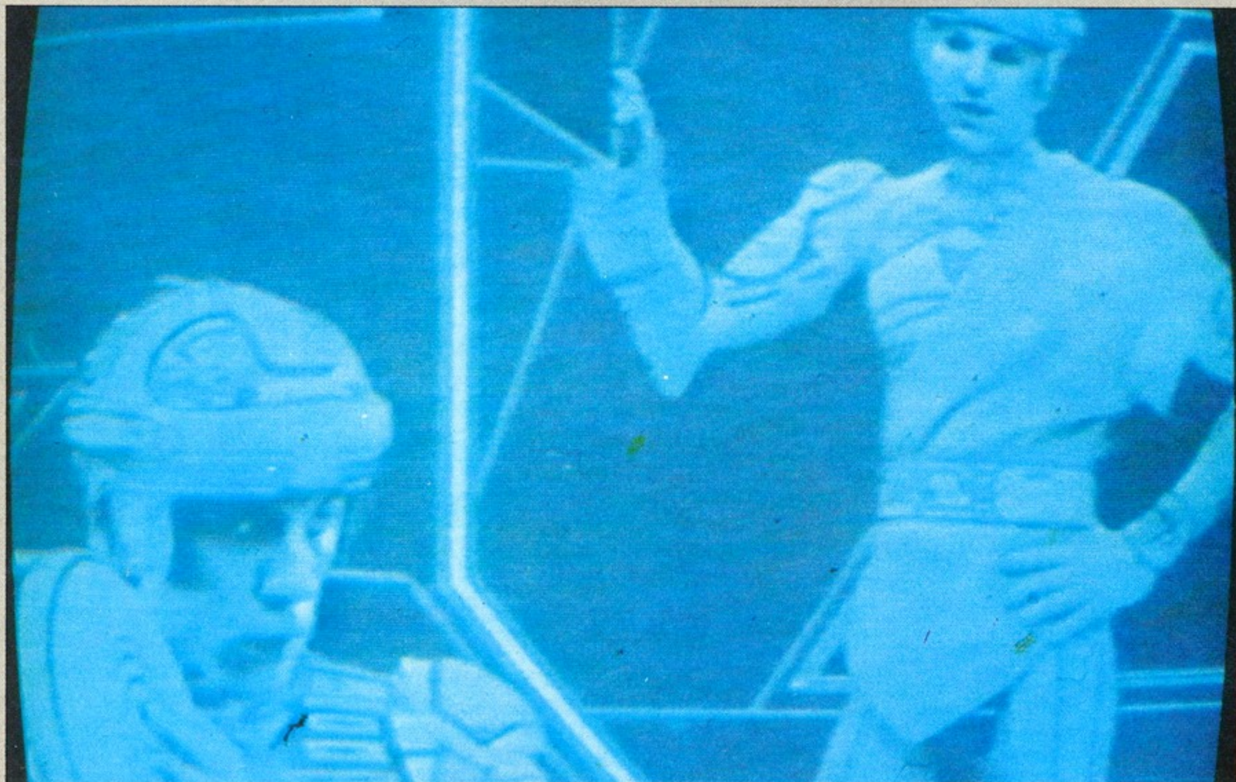
NUOVO! PROF COMPETITION 9000 DE LUXE
CON AUTOFUOCO REGOLABILE





IL FUTURO DEI COMPUTER

Con il progredire della tecnologia, i computer vengono usati per applicazioni sempre più insolite ed originali.
Chi avrebbe mai pensato che i computer sarebbero stati usati per colorare i vecchi film in bianco e nero o per indicare all'automobilista la strada più veloce per arrivare a destinazione?
Che cosa riserva il futuro dei computer? ZZAP! riesamina per voi alcune delle predizioni viste nei film di fantascienza degli ultimi 32 anni. Alcune idee sembrano abbastanza plausibili, altre completamente assurde. . . o no?



▲ *All'interno dell'MCP, Flynn* (Jeff Bridges) *parla con RAM* (Barnard Hughes)

Giochi Stellari è interessante perché in esso un computer agisce da *talent scout*. I giochi arcade "Last Starfighter" sono distribuiti in tutto il mondo e vengono giocati da milioni di smaniosi video-giocatori. Costoro però non sanno che il gioco è la simulazione di una vera battaglia spaziale. Quando Alex Grogan (*Nick Castle*) frantuma il record del mondo e finisce il gioco, viene teletrasportato nello spazio e convinto ad unirsi al Corpo di Starfighter per partecipare ad una guerra stellare!

In **Blade Runner** di *Ridley Scott*, ambientato nel 2028, i computer vengono utilizzati per condurre indagini criminali. *Harrison Ford* interpreta la parte di Rick Deckard, un investigatore privato del futuro a cui viene affidato il compito di ritrovare cinque replicanti - esseri umani prodotti con processi di ingegneria genetica. Deckard ha un computer Voight-Kampf che usa per scoprire i replicanti, tramite la rilevazione di assenza di emotività in risposta a domande predeterminate, e un computer da casa capace di dividere in sezioni e ingrandire immagini olografiche.

In modo abbastanza simile, **Robocop** utilizza un potente computer per identificare un sospetto. Dopo aver fatto una fotografia dell'individuo sospetto, Robocop (*Peter Weller*) invia l'immagine al computer della Questura che identifica l'individuo disgregando la foto in quattro parti - capelli, occhi, naso e bocca - e cercando nel suo archivio di identikit la combinazione che meglio combacia con quella inviata da Robocop.

Spesso i computer sono esecutori di complesse mansioni nel settore della medicina, come nei casi dell'unità diagnostica di **Alien** e del computer usato in **Atmosfera Zero** per determinare il tipo di droga preso dagli uomini che vivono nella colonia mineraria di Io.

Dopo alcune brevi istantanee di modelli molecolari tridimensionali in continuo mutamento, l'unità visualizza la struttura molecolare della droga e la sua formula chimica: un compito complesso, ciò nonostante una concepibile espansione della tecnologia odierna.

Anche nel thriller tecnologico di *Robert Wise*, **Andromeda** viene impiegato un computer per eseguire ripetitive funzioni di ricerca. Una sonda spaziale di ritorno sulla Terra porta con sé un mortale virus e viene assegnato ad un laboratorio segreto il compito di trovarne l'antidoto in una frenetica corsa contro il tempo. I computer vengono usati per controllare gli effetti di diversi elementi chimici sul virus, che viene alla fine

▼ *Alex Grogan* (Nick Castle) *esegue i suoi esercizi pre-partita in* Giochi Stellari





▲ Terminator *ci fa vedere un mondo futuro tristemente controllato dai computer*

circoscritto e distrutto.
Le capacità Le capacità del computer di trattare un'enorme mole di dati sono spesso riconosciute dai cineasti. In un *remake* di un vecchio film del '58, **La mosca**, il regista *David Cronenberg* utilizza un enorme computer per organizzare e coordinare l'immensa quantità di dati necessari per la smaterializzazione e materializzazione dell'eccentrico scienziato interpretato da *Jeff Goldblum*. L'ultima scena contiene addirittura immagini grafiche create con un Atari ST per dare una sensazione di maggiore credibilità.
Questo tema è esasperato al massimo in **Tron**: Flynn (*Jeff Bridges*) viene "letto" da un laser, ridotto ad una serie di dati e ricostruito *dentro* un computer intelligente dotato di personalità malvagia, rappresentata dal maligno Master Control Program interpretato efficacemente da *David Warner*.
Molto delle scene raffiguranti il paesaggio elettronico furono create, abbastanza logicamente, con tecniche di *computer graphics*, dando al film una prerogativa strana, non di questo mondo e proprio per questo mai vista prima.
I computer vengono sempre più usati come interpreti per superare le barriere linguistiche tra le razze e, come in film quali **Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo**, anche tra le speci.
La prima conversazione interattiva tra il genere umano e dei visitatori alieni viene eseguita sotto gli auspici di un potente computer, il quale interpreta e risponde agli stimoli uditivi e visuali provenienti dall'astronave aliena.
La comunicazione tra uomo e computer viene spesso ottenuta con il metodo ormai standard di attivazione vocale. Il passo successivo sembra quindi essere il collegamento diretto via sistema nervoso. Un esperimento di questo genere fu eseguito su *George Segal* in **L'Uomo Terminale**.
In questo film, dei terminali elettronici controllati da un computer vengono inseriti nel cervello di Segal per dominarne i comportamenti violenti. Sfortunatamente, egli diventa "assuefatto" ai segnali inviati per cancellare i suoi impulsi naturali e, esasperato dalle sensazioni che prova, si scatena in una serie di violenze ed omicidi.
Forse la massima espressione del tema della comunicazione tra uomo e computer è il collegamento via pensiero. *Clint Eastwood* scopre che deve pensare in russo per controllare il super aereo **Firefox** nel film omonimo. Egli accede a tutte le funzioni secondarie dell'aereoplano semplicemente "pensando" il comando richiesto. Dei rilevatori inseriti dentro il casco amplificano e trasferiscono i minuscoli segnali, li interpretano e attivano l' apparecchiatura specificata, lascian-



▲ *L'ostinata* Bomba 20 *di* Stella Nera

▼ *In* Blade Runner *un home computer esamina le immagini olografiche*



▼ Ed Bigley *mostra a* Michael Caine *il suo megacomputer*



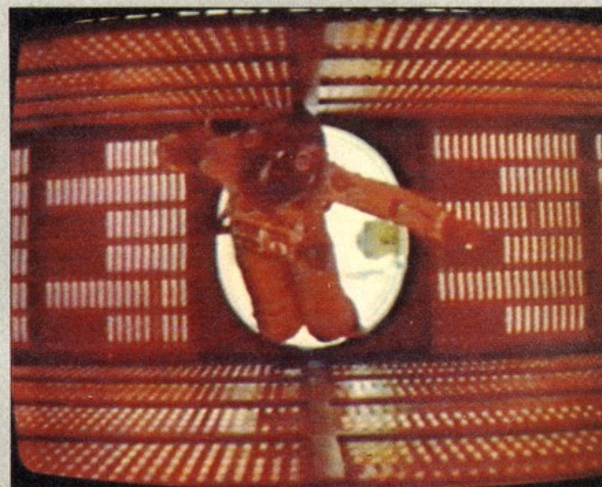


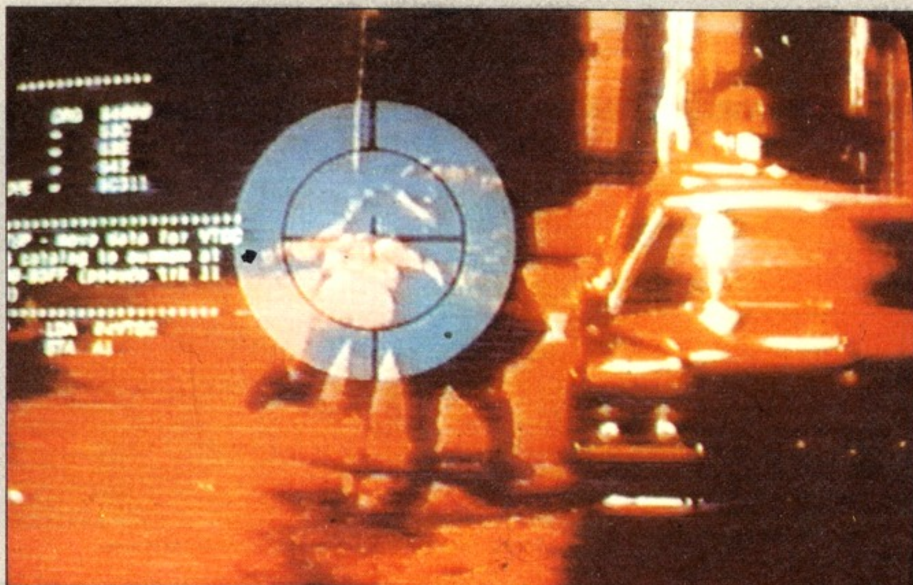
▲ *Dave Bowman* (Keir Dullea) *rimuove i circuiti della memoria centrale di* HAL *in* 2001, Odissea nello spazio

do il pilota libero di eseguire il difficile compito di guidare il jet MACH 5. Il trasferimento del pensiero è anche un tema di un classico degli anni '50, **Il pianeta proibito** di *Fred Wilcox*. Un gigantesco computer alieno (a forma cubica, con lati che misurano 20 miglia) rileva i pensieri e le paure subconscie del Doctor Moebius, arenatosi su un pianeta sconosciuto, e li traduce in un'entità fisica: il mostro dell'Id.
Un' idea interessante e neanche troppo tirata per i capelli è quella esplorata in **Brainstorm: generazione elettronica** di *Douglas Trumbull*. Emozioni ed esperienze umane vengono interpretate da un computer, registrate su nastro e "riprodotte". Il sistema viene usato da una scienziata, colpita da un attacco cardiaco mentre si trova da sola in ufficio: la macchina registra la sua agonia, efficacemente, ma fugacemente rappresentata da alcuni incredibili effetti speciali.
I computer utilizzati per pianificare strategie militari non sono una novità. In un film di *Ken Russell* del 1967, che è l'adattamento di un romanzo di Len Deighton, **Il cervello da un miliardo di dollari**, abbiamo uno dei primi esempi di questo utilizzo. Uno psicopatico petroliere texano ha fatto costruire un enorme super computer perché funzioni da "mente" di un progetto da lui voluto, che mira a distruggere il comunismo nel mondo. *Michael Caine*, nella parte di Harry Palmer per la terza ed ultima volta, riesce ad ostacolare tale progetto. Al giorno d'oggi, l'enorme set in cui tecnici in camice bianco indaffarati attorno ad un computer Honeywell delle dimensioni di un armadio a muro fa quasi ridere, ma al tempo la tecnologia era stato dell' arte!
Un altro computer strategico-militare appare in **WarGames** (1983), interpretato da *Matthew Broderick* nei panni di un adolescente che riesce ad entrare, via modem, nel sistema di allarme nucleare del Pentagono. Pensando che si tratti di un gioco, il ragazzo prende le parti dei russi e lancia un attacco nucleare. Il computer crede sia un attacco vero e tenta di rispondere con un controlancio di missili nucleari! Anche se il film è un po' un fumettone, viene da pensare a quello che potrebbe succedere nella realtà.
La tecnologia fa un passo in avanti in **Stella Nera**, la stupenda commedia macabra del 1974 di *John Carpenter*, che documenta le grottesche vicende di quattro annoiati astronauti che per vent'anni hanno attraversato la galassia distruggendo i pianeti instabili con bombe termostellari intelligenti. Per un banale incidente fallisce il lancio di una bomba, la quale resta nel portello di lancio rifiutandosi di disattivarsi. Alla fine, un membro dell' equipaggio deve andare giù nel portello per cercare di convincere la bomba a non esplodere. . .
Fin da quando è stata concepita l'intelligenza artificiale, i computer sono spesso afflitti da tendenze megalomani e non è strano vedere civiltà del futuro governate da controparti digitali.
In **Zardoz** di *John Boorman* un computer funge da governante di due diverse culture umane nel mondo del 2293: fornisce armi alla fazione barbarica e preserva le memorie e le esperienze del gruppo più avanzato, di conseguenza rendendo i suoi membri immortali. Presentato come un sistema estremamente avanzato, il congegno è costruito su un enorme cristallo di diamante che immagazzina l'immensa quantità di dati sotto forma di modelli di luce rifratta.
Anche nel primo film di *George Lucas* si narrano le vicende di un popolo controllato da una macchina. **THX 1138** descrive la vita della società a cui appartiene THX 1138 (poiché i bambini vengono prodotti via provetta invece che in modo naturale i codici di registrazione hanno sostituito ormai da tempo i nomi e cognomi così da rendere più facile l' identificazione). Anche se non si vedono vere macchine, l'ambiente ordinato e asettico è magnificamente trasmesso. Delle guardie-robot controllano gli abitanti e la fuga di THX ha buon esito solo perché il computer principale decide che il budget stanziato per la sua cattura si è esaurito.
Colossus: il progetto Forbin (1970) narra della produzione e gestione del più grande computer mai costruito: Colossus. Disegnato per gestire la difesa di gran parte del mondo occidentale, la macchina comincia a manifestare tendenze megalomani. Avendo sotto controllo qualunque silo nucleare (l'estesa rete comunicativa di Colossus è collegata all'equivalente supercomputer russo) Colossus ha



▼ *Il centro nervoso di* HAL *sta per essere disattivato*





▲ Terminator (Arnold Schwarzenegger) *inquadra nel suo mirino la fuggiasca* Linda Hamilton

nelle mani - o meglio nei chip - il controllo del mondo intero. Il genere umano (rappresentato dal tormentato personaggio di Forbin) non può fare altro che accettare il suo nuovo padrone. Colossus viene raffigurato come un' immensa serie di terminali e monitor, secondo la tecnologia di allora. Cre-scendo in intelligenza e potenza, Colossus propone la costruzione di interfaccie vocali, nonché una lugubra voce metallica per sé stesso e, in seguito, quando gli viene chiesto qual'è la macchina più potente del mondo, Colossus risponde che quell'onore spetta alla macchina che lui sta attualmente progettando!
Il tema di un computer intelligente che impazzisce viene raccontato in modo geniale nel film **2001, Odissea nello spazio** di *Stanley Kubrick*.
Il successo della missione americana su Giove si basa principalmente sul computer di bordo, della serie HAL 9000. HAL controlla tutte le funzioni dell'astronave Discovery e trova anche il tempo per intrattenere i due unici astronauti coscienti, Dave Bowman (*Keir Dullea*) e Frank Poole (*Gary Lockwood*). HAL ubbidisce a comandi vocali e risponde con una calda voce maschile. E' inoltre capace di "vedere" usando numerose lenti rosse posizionate all' sterno e all' interno dell' astronave. Avendo ricevuto degli ordini segreti che contraddicono il suo fragile codice etico, HAL decide che la missione è troppo importante per essere lasciata nelle mani degli umani e immediatamente uccide gli scienziati in animazione sospesa e il co-pilota. Dopo aver recuperato il corpo del suo compagno, Dave Bowman ritorna all'interno dell' astronave e comincia a disattivare le funzioni "intelligenti" di HAL in quella che è una delle scene più strazianti del film. Una versione riveduta e aggiornata di HAL appare nel seguito, **2010, l'anno del contatto**. Il computer che questa volta si chiama SAL 9000 ha una suadente voce femminile e delle lenti blu invece che rosse!
Un altro computer con iniziative personali è la costruzione geodetica che affianca *Julie Christie* nel film **Demon Seed**. All'enorme computer viene affidato il controllo della casa e qui comincia a sviluppare una sua propria personalità. Alla fine concepisce un piano che è un esempio piuttosto sconvolgente dell'interfaccia tra esseri umani e computer, e cioé un congegno che feconda Julie Christie, la quale dà alla luce una creatura piuttosto insolita. . .
Terminator di *James Cameron* narra di uno squallido futuro nel quale i computer e le macchine governano gli esseri umani, caduti al livello di schiavi. *Arnold Schwarzenegger* è Terminator, un *cyborg* che viene inviato indietro nel tempo per assassinare Sarah Connor (*Linda Hamilton*), il cui figlio guiderà la resistenza umana del futuro. *Michael Biehn* è Kyle Rees, un membro della resistenza inviato anche lui nel passato per proteggere Sarah. "I computer sono diventati intelligenti" racconta Kyle, "e hanno fatto scoppiare la guerra perché ci vogliono tutti morti. . ."
La definitiva estensione logica del computer intelligente è proposta in **Star Trek**. La sonda spaziale Voyager viene individuata da una specie aliena avanzata che discende da antenati elettronici. Pensando che la piccola astronave sia uno dei loro predecessori, gli alieni costruiscono intorno al Voyager un gigantesco sistema computerizzato per consentirgli di continuare con la massima efficienza la sua missione esplorativa. Anche, qui l' intelligenza della macchina aumenta fino al punto in cui si pone le domande primordiali: "Chi sono, perché sono qui, da dove vengo?"
L' entità ricorda il suo compito iniziale: mandare segnali al pianeta Terra. Credendo che il suo "creatore" risieda sulla Terra, il Voyager inverte la rotta per ritornare al suo pianeta natale, dove infine si "fonde" con gli esseri umani (il capitano Decker e l'ufficiale scientifico Ilia) per trascendere la sua sua forma vitale puramente logica e raggiungere una nuova elevata essenza. Ciò rappresenta la definitiva evoluzione del computer: poteri deduttivi quasi infiniti più l'abilità di prendere decisioni emotive sull'universo e agire di conseguenza.
A conclusione, si può affermare che le fantasie visionarie dei cineasti e degli sceneggiatori possono aiutare ad ispirare e a guidare quelli che hanno l'abilità tecnica per avverare il potenziale del computer. Troppo spesso, infatti, l'immaginazione è frustrata dai limiti della tecnologia.

▼ *Il dottor Chandra* (Bob Balaban) *riprogramma* Hal in 2010, l'anno del contatto





SEGA MEGA-CD

Questo Sega Mega-CD fu un add-on progettato per sfruttare e prolungare il successo del Megadrive e nacque sull'onda di una scommessa (quasi una certezza) circa la direzione che il mercato dei videogame avrebbe intrapreso di lì a poco, in particolare per quanto riguardava il supporto che avrebbe contenuto i nostri amati videogiochi negli anni a venire: infatti all'inizio dei novanta si era praticamente certi che il CD, con la sua incredibile capienza, sarebbe stato il futuro.
In effetti i 650 MB presenti in quei dischi argentei erano una enormità di spazio, tanto che nemmeno gli hard disk più capienti disponibili nel mercato consumer dell'epoca si avvicinava anche solo lontanamente a queste cifre.
Ad aprire la strada in questo senso fu NEC che propose un espansione CD-Rom per il suo Pc-Engine già nel 1988 (almeno in Giappone), cosa che non passò inosservata in casa Sega, uno dei grandi competitor dell'epoca. In gran segreto decise infatti di avviare a sua volta la progettazione di una espansione per la sua macchina 16 bit che, nelle intenzioni, sarebbe dovuta essere più veloce della concorrente, includere un potenziamento hardware che agevolasse la riproduzione di scaling e rotazione degli sprite (molto utilizzata negli arcade Sega) e avere un costo di appena 150 Dollari.
Purtroppo nel corso dello sviluppo si rivelò necessario inserire una ulteriore CPU 68000 per riuscire a gestire al meglio il nuovo hardware e si dovette aumentare la memoria interna dell'unità CD da 1 a 6 Mbit per sopperire alla lentezza dei caricamenti dal supporto (capiente sì, ma non particolarmente veloce a leggere i dati). Tutto ciò fece lievitare il costo previsto fino ad 370 Dollari, dettaglio che però non spaventò la (troppo ottimistica) dirigenza di SEGA, convinta da (altrettanto ottimistiche) indagini di mercato che il pubbli-



Il Sega Mega-CD nudo e crudo nella sua versione USA.
Da notare la piastra per evitare interferenze tra la console e il lettore e il fato che in America si chiamasse solo Sega CD.



Il Megadrive (qui Genesis) Modello 1 collegato ad un Sega CD, anch'esso in prima versione. E già che parliamo di collegamento, questo avveniva con il ponte che notate sulla destra: infatti, nonostante il design verticale, la porta di espansione della console era sul lato destro.



Anche il primo Monkey Island trovò spazio sui dischi del Mega-CD, ma le vendite non furono tali da portare su questa piattaforma anche il secondo capitolo.



Wing Commander su Mega-CD poteva contare su una grafica simile a quella per A500, quindi con un numero molto ridotto di colori, ma girava ad una fluidità molto più alta. Altra curiosità: il gioco non aveva sottotitoli, ma un completo doppiaggio di tutti i dialoghi (solo in inglese).

co avrebbe speso volentieri una cifra elevata per avere il top della tecnologia disponibile in quel momento.
Fu così che a dicembre del 1991 in Giappone arrivò sul mercato il Sega Mega-CD al costo di 49,800 Yen, cioè 380 Dollari al cambio di allora.
L'hardware sul mercato orientale sembrò partire bene, ma fu solo una fiammata iniziale che si spense in fretta, al punto che il numero di unità vendute si fermò ad un modesto numero di 100.000 ad un anno dal lancio. A zavorrare il tutto ci pensarono diversi fattori: il prezzo molto elevato, la carenza di software (al lancio vi furono solo due titoli disponibili e le successivamente uscite avvennero con il contagocce) e la base installata di Megadrive non particolarmente numerosa nella terra del Sol Levante.
In effetti i mercati in cui Sega era in competizione con Nintendo in maniera più serrata, come detto il mese scorso, erano quello Americano ed Europeo... ed è lì che la macchina avrebbe dovuto dare il meglio di sé.
In USA il lancio arrivò, colpevolmente, quasi un anno dopo, cioè nel mese di ottobre 1992, soffrendo però delle stesse problematiche avute in Giappone, in particolare per il prezzo che, pur ribassato a 299 Dollari, rimaneva comunque una bella cifra perché, inflazione alla mano, sarebbero stati circa 540 Dollari di oggi (!!!).
Una spesa del genere sarebbe potuta essere giustificata da titoli di elevata qualità, impossibili da ottenere con il normale supporto su cartuccia ma... già, qui giunge al pettine quello che ritengo il nodo più grande di questa periferica: la console a cui era collegata non giustificava tutta quella tecnologia e quello spazio disponibi-



La seconda versione dell'unità Mega-CD (o Sega-CD in America) senza la console collegata.



Ecco invece il suo aspetto una volta collegata alla revisione del Genesis/Megadrive. Evidentemente nati per stare insieme!



Audio cd, intermezzi video animati, più livelli e sezioni bonus speciali rendono la versione di Sonic per Mega-CD la migliore disponibile e, per gli estimatori della piattaforma, anche uno dei titoli più riusciti per questo add-on.



Volendo su questo hardware è possibile recuperare anche Sntacher, avventura grafica realizzata da un certo Hideo Kojima su MSX2 nel 1988. Giunse su Mega-CD nel 1994.

le!

Megadrive, infatti, pur essendo una macchina da gioco eccezionale, era nata per far girare programmi che dovevano stare in uno spazio di memoria 230 volte inferiore a quello offerto da un Compact Disk. Purtroppo i miglioramenti che i titoli potevano avere da questo (costoso) supporto erano principalmente relativi a tracce audio di qualità e filmati digitalizzati, questi ultimi peraltro con una definizione piuttosto bassa e quasi sempre relegati in una finestra all'interno della schermata.
I giochi che riuscirono a sfruttare al meglio il supporto furono pochi, tristemente soverchiati da riedizioni di titoli pubblicati anche su cartuccia (con minimi abbellimenti) o programmi di scarsa qualità realizzati per lo più da terze parti.
E già che ci siamo ricordiamo anche lo scarso supporto che venne dato ai programmatori esterni a Sega, che ebbero kit di sviluppo sufficientemente completi solo tempo dopo il lancio del Sega Mega-CD, aumentando ancor di più la carenza di uscite per questa piattaforma.

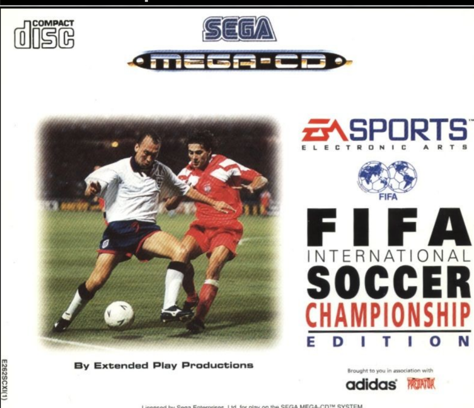


Per molti giocatori Thunderhawk su Mega-CD è uno dei giochi meglio riusciti della piattaforma, sia graficamente che come giocabilità.

Giusto per dare un'idea della assurda segretezza perseguita dalla divisione giapponese di Sega, sappiate che il progetto alla metà del 1991 (cioè pochi mesi prima del lancio in Giappone) era praticamente sconosciuto alla divisione americana



A livello di packaging, le confezioni dei giochi Sega-CD americani dal 1993 ebbero uno stile unico che potete ammirare qui a lato. In Europa invece ciascuna etichetta distribuì i propri titoli con una grafica "acacchiosuo", scelta che ha reso i titoli PAL per questo formato decisamente più anonimi.



dell'azienda che, non sapendo praticamente nulla di questo hardware a parte un generico "esiste ed uscirà", non poté attivare con adeguato anticipo lo sviluppo di giochi da parte delle etichette statunitensi che supportavano Sega America, dando invece un vantaggio ai team interni o molto vicini a Sega Japan. Forse un mossa maliziosa per spingere le vendite delle produzioni nipponiche al lancio negli USA o forse solo disorganizzazione e/o indecisione fino all'ultimo momento da parte della divisione ricerca&sviluppo circa la reale configurazione di questo hardware.

Certo è che l'attrito tra i due lati dell'Oceano Pacifico non terminò nemmeno all'arrivo dei primi modelli di Mega-CD negli USA, in quanto l'espansione venne criticata perché ritenuta di qualità scadente, in particolare per l'utilizzo di un lettore economico più adatto all'audio che ai dati. Un elemento talmente fragile che, testuali parole di Scot Bayless - senior producer di Sega America - molte unità di test presero fuoco durante le prove!

Ad aprile del 1993, contemporaneamente al lancio in Europa del primo Sega Mega-CD, venne rilasciato in Giappone un secondo modello della periferica, progettato soprattutto per essere più economico del primo, come si evince dalla scomparsa del carrello in favore di un più semplice vano superiore "a scatto". Modifiche che infatti permisero, al suo arrivo in USA alcuni mesi dopo, di mettere in vendita il Model 2 del Sega Mega-CD a 229$.

Il destino della piattaforma Mega-CD, mai veramente decollata come Sega avrebbe voluto, era però segnato, tanto che già da quell'anno i team interni di Sega Japan ebbero indicazione di non proporre più titoli pensati per questo hardware.

L'add-on, come il Megadrive stesso, giunsero tristemente al



In realtà i model 1 e 2 potevano essere incrociati senza grossi problemi, come in questa immagine. le ridotte dimensioni della versione "slim" del Megadrive però lasciava un po' di spazio vuoto sul primo modello di Sega Mega-CD.



Problema opposto invece per la prima versione del Megadrive/Genesis quando veniva installata sul secondo Mega-CD: come potete notare nell'angolo in basso a sinistra era necessario installare un estensione per compensare la larghezza maggiore della console. Si poteva mettere anche senza... ma così debordava in maniera evidente dalla base.



termine del loro ciclo vitale nel 1996, quando Sega ne ufficializzò la dismissione a seguito della decisione (maturata già l'anno precedente) di concentrare i propri sforzi solo sulla generazione successiva, rappresentata dal Saturn.

Il Mega-CD chiuse la sua carriera con un numero di unità vendute pari a 2.240.000, di cui 400.000 in Giappone... in effetti non una enormità se si pensa che di Megadrive nel mondo ce n'erano 31 milioni.
In quel momento storico molti concorrenti che avevano investito sul supporto Cd-Rom nel frattempo erano già caduti o se la passavano male (Philips CDI, CDTV, 3DO e Amiga CD32) al punto che Nintendo, leader del mercato, non solo rinunciò all'idea dell'espansione Cd-Rom per il SNES, ma decise di mantenere il supporto cartuccia anche per la sua console successiva, il Nintendo 64. Una decisione che aveva delle motivazioni valide, ma che si rivelò totalmente priva di tempismo.
Il Cd-Rom era davvero il futuro... ma nel 1991 era un futuro troppo distante e non supportato da un hardware di gioco che lo potesse sfruttare.
Nel 1995, invece, con l'arrivo dei motori tridimensionali e di interi mondi poligonali, tutto quello spazio su dischi argentei si rivelò prezioso, al punto che un certo Final Fantasy VII migrò da Nintendo a Sony proprio perché la cartuccia "gli stava stretta" e si sentiva molto più a suo agio sui dischi di Playstation. ■



Stefano Zanola
La Sega si è autodistrutta con le proprie mani. Il Mega-CD era anche passabile, ma gli sforzi per sviluppare contemporaneamente il 32X sono stati il colpo di grazia purtroppo.

Diego Taratufolo
Comprai il Mega Drive nel natale del 1991, dopo aver avuto il master system. Ricordo ancora il costo: 380 mila lire, più 110 mila per Alysia Dragoon, un gioco fantastico. Ce l'ho ancora funzionante tra l altro, ci giocai pochi anni fa. Poco dopo, nel 1992, cominciò a girare la pubblicità del Mega-CD, e poi del 32X, che recitava "16 bit più 16 bit, uguale 32 bit" (mentendo spudoratamente, tra l 'altro).
Fu solo il primo passo verso il baratro, culminato con il flop del Dreamcast, tra l' altro macchina mai capita fino in fondo, se pensate che ci girò roba del calibro di Shenmue...
Che nostalgia.

Paolo Novelli
Comprai il Mega-CD di importazione giapponese solo per un titolo che amavo alla follia in sala giochi: il laser game Thunderstorm/Cobra Command della Data East. Colori, risoluzione e frame rate ridimensionati. Ma sono stato comunque felice... per poco tempo.

Federico Gori
Articolo molto bello e scorrevole, complimenti! Nonostante tutto, per me, il Mega-CD è una macchina affascinante, che non è stata sfruttata a dovere, ma che ha saputo regalare comunque molti titoli interessanti. (Soulstar, Silpheed, Final Fight CD, Snatcher, Dune, etc.).

Andrea Vianello
Questo è l'imminente arrivo della Play sono stati per me la fine dei giochi e del modo di giocare che avevo sempre conosciuto... Era, sempre per me, la fine della casa che, allora anche più di Nintendo stessa, voleva dire videogames, la magia dei titoli da sala e del Megadrive.. Si ci sono stati Saturn e Dreamcast ma non è che abbiano fatto molto di più dei tentativi Mega-CD e 32X… ecco "tentativi". SEGA non era più quella roccia, arrancava per tentativi e anche i vari titoli poligonali, tolto forse Virtua Racing, per quanto validi, li sentivo freddi. Non era più quel videogioco che sentivi fatto col cuore... troppo commerciali... troppa poca arte.
Ma è rimasta Nintendo come concetto di videogioco al centro della cosa, come dovrebbe essere... un ponte tra allora e adesso.
Anche per questo non capisco chi quasi inneggia a un fallimento di mamma Nintendo.

Alessandro Socci
Ai tempi, quando passava la pubblicità del Mega-CD, mi sembrava qualcosa di fantascientifico. Ma soprattutto irraggiungibile, vista la contrarietà dei miei genitori ad acquistare videogiochi.
Credo che all'epoca avessi a stento il Master System…

David Lightman
Sega ha venduto più di due milioni di unità worldwide ed ha un parco titoli di oltre 200 giochi di qualità, il che non è male. Personalmente adoro il Mega-CD, è una delle mie console/espansioni preferite e permette di giocare a titoli impensabili per la concorrenza, cose come Monkey Island e Dragon's Lair.

DAI PESI CRUISER...

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Dai creatori di Sherman M4

A.D.S™

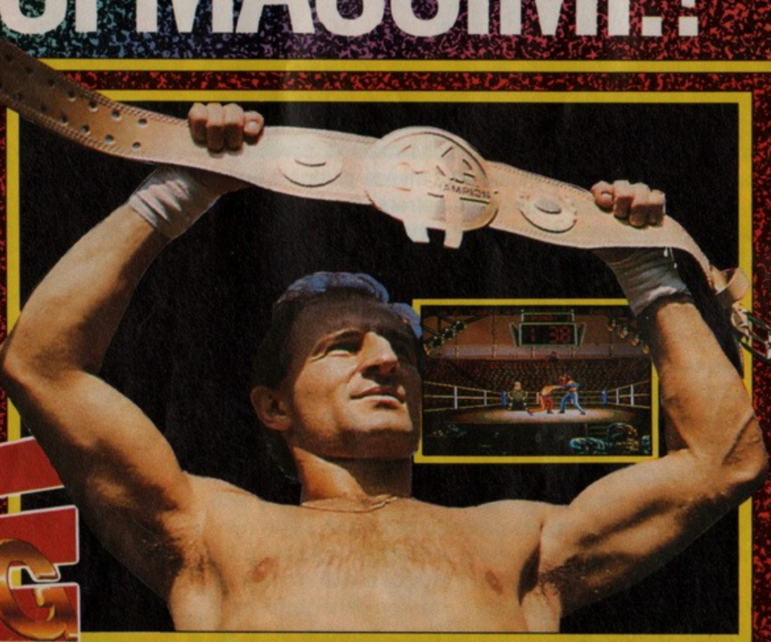


II GUERRA MONDIALE - le forze navall del mondo stanno combattendo battaglie feroci ed estenuanti.. Al comando di un cacciatorpediniere hai Il compito di distruggere e sconfiggere forze navall ed aeree nemiche in 15 appassionanti missioni.
ADS è un simulatore di cacciatorpediniere dalle caratteristiche sorprendenti che utilizza tecnologia tridimensionale:

- manuale di 40 pagine che include mappe dettagliate delle zone di combattimento oltre a informazioni storiche e tecniche;
- livello di difficoltà selezionabile.

...AI PESI MASSIMI.!

PANZA KICK BOXING



Straordinario realismo ottenuto dopo due anni di riprese del campione di box tailandese Andre Panza durante i suoi estenuanti allenamenti. Campione Mondiale di questa specialità e tre volte Campione Europec, Panza ha sponsorizzato questa superba simulazione sportiva:

- grafiche incredibill digitallzzate dalle immagini dello stesso Panza;
- possibilità di registrare i combattimenti e rivederil per imparare dai propri errori o di controllare le tattiche degli avversari, utilizzando il semplice meccanismo VCR;
- possibilità di gioco contro un amico o contro uno degli 8 avversari offerti dal computer, ciascuno con la propria personalità, caratteristiche ed abilità.

Panza KICK BOXING™

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15-21020 Casciago (VA)

FUTURA
DISCOVER FUTURA TODAY!

Atari ST, Amiga & PC (EGA, CGA)

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.



MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond nel 1991 era già un programmatore molto noto nel "giro" dei videogiocatori: aveva infatti creato The Sentinel e Stunt Car Racer, due titoli che avevano incontrato i favori di critica e pubblico. Meno noto, ma molto più importante per arrivare a questo F1GP, fu invece Revs, un programma realizzato dal buon Geoff nel 1985 e con il quale si "simulava" una gara di Formula 3. Revs veniva ricordato come un titolo capace di ricreare ottimamente la sensazione di pilotare un bolide da pista, pur potendo contare solo delle limitate capacità dei computer 8 bit (nacque infatti su BBC Micro per arrivare poi su C64).

Pensate ora cosa deve aver pensato il buon Geoff Crammond, programmatore del titolo, una volta messe le mani sulle molto maggiori potenzialità di un 16 bit... bravi, salire di categoria ed aspirare a simulare nientemeno che... la Formula Uno!

Per fare tutto ciò e, soprattutto, per farlo nel modo in cui Crammond voleva, perfino Amiga ed ST divennero improvvisamente macchine limitate: infatti i target del programmatore contemplavano una grafica completamente poligonale, la presenza di tutti i circuiti e di tutti i team del mondiale 1991, la riproduzione realistica della fisica dei veicoli e una ricca possibilità di settaggi aerodinamici per adattare il mezzo alle caratteristiche di ogni circuito.

Nonostante i quasi inavvicinabili obbiettivi che si era prefissato, l'abile Geoff riuscì nell'impresa di infilare tutto questo nei nostri Amiga ed ST dell'epoca, con una serie di rinunce tutto sommato trascurabili (e per nulla sentite come mancanza dai giocatori dell'epoca).

Per gli standard di allora, infatti, lasciava a bocca aperta il fatto che nel gioco venissero riprodotti tutti i 16 circuiti del campionato mondiale di F1 con una precisione quasi maniacale, che si potesse gareggiare con qualsiasi team e che, aspetto ancora più importante, sembrasse di essere davvero dentro una monoposto dell'epoca... sensazione



Oggi ci sembra elementare, ma all'epoca per noi questa grafica era meravigliosa.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

1991



Schermata statica che sbloccherà dentro di voi, giovani piloti di allora, una marea di ricordi.

Editare i piloti con i nomi veri o lasciare quelli farlocchi proposti dal gioco. Il 99,9% di noi immagino avrà scelto la prima strada.

resa ancor più reale dalle prime “camera car” che incominciavano ad essere utilizzate durante i gran premi di Formula Uno.
Trascurabile invece l'assenza dei diritti ufficiali che impedì l’utilizzo dei nomi reali delle scuderie e dei piloti, perché Crammond inserì una opportuna opzione di editing che, in pochi minuti, permetteva a chiunque di porre rimedio a questa mancanza, anche perché le livree delle varie scuderie erano comunque corrette e riconoscibili.

Rivoluzionaria, invece, la possibilità di attivare e disattivare in tempo reale varie tipologie di aiuto che rendevano l'approccio al gioco più agevole per i meno esperti.
Si andava dai classici “cambio automatico” ed “indistruttibilità”, ad un indicatore di marcia consigliata, si poteva aggiungere la visualizzazione della giusta traiettoria sulla pista o impedire che la macchina potesse correre contromano nel circuito. Infine era disponibile anche il freno automatico, forse l’aiuto più invasivo pensato dal programmatore (e credo per questo anche il meno usato dai giocatori).
Come scritto il bello di questi aiuti è che erano inseribili (e disinseribili) in tempo reale durante qualsiasi momento in pista grazie alla pressione dei tasti funzione.
Inutile dire che il peso di questi



Ogni percorso del mondiale disponeva di una immagine simile e di info varie sulle caratteristiche del tracciato.



Inquadratura con camera TV di un acceso duello in pista.





Chi si ricorda la Williams con questa livrea ha senza dubbio una certa età.

"cheat" incideva enormemente sulla difficoltà generale: attivandoli al gran completo era quasi come andare con il pilota automatico.
Ovvio però che i giocatori più agguerriti e vogliosi di sfida tendevano a disabilitarli tutti, magari mantenendone alcuni solo nel periodo di ambientamento su una nuova pista.

Altro dettaglio che per certi aspetti risultò del tutto nuovo fu quello di poter competere simulando non solo tutte le sessioni di un normale GP (qualifica e corsa), ma anche le prove libere, utili per cercare il miglior settaggio per la propria auto.
A questo dovete aggiungere anche la possibilità di scegliere in che percentuale simulare queste sessioni di gioco, lasciando quindi all'utente la libertà di riprodurre tutto il mondiale al 100%, con la durata di tutte le sessioni di ogni GP come nella vita reale.
Magari all'epoca si pensò che in pochi l'avrebbero utilizzato in questo modo, ma oggi "l'internet" è pieno di testimonianze di ragazzini di allora che non solo utilizzavano questa opzione, ma rispettavano perfino la cadenza di una vera corsa, distribuendo le varie sessioni dal venerdì alla domenica (prove, qualifica e GP).
Inutile dire che alcuni di loro, per aumentare l'immersione, indossavano pure il casco del motorino e i guanti davanti al monitor!

E che possiamo dire dell'opzione che permetteva di giocare in più persone su un solo computer, alternandosi alla guida mentre il computer guidava le macchine degli altri giocatori? In un'epoca in cui già solo collegare due computer con una porta seriale era quasi fantascienza, fu in pratica l'unico modo praticabile da Crammond per rendere "multiplayer" il titolo… e come surrogato non fu certo disprezzato da noi giocatori… anzi! Credo che in molti di noi si ricorderanno di pomeriggi passati con gli amici a sfidarsi in questo modo, correndo per qualche minuto e poi facendo



Monaco… per noi era come essere lì! Da notare che questa foto è presa dalla versione Atari ST, sostanzialmente identica a quella Amiga.



Immagine della versione MS-DOS che ci permette di vedere sia il danno all'alettone posteriore dell'avversario che l'asfalto "texturizzato", caratteristica della sola versione PC.

il tifo per "se stessi" nel momento in cui a comandare la nostra macchina ci pensava la CPU.
Doverosa nota di merito anche per il controllo dell'auto che, ricordiamolo, sui 16 bit era delegata a joystick analogici con un solo pulsante di fuoco. Nonostante il limitato sistema di comando, nemico di qualsiasi gradualità nello spostamento (le posizioni dei contatti, ricordiamolo, erano sue due: aperto o chiuso… e stop). Accelerare e curvare tramite la leva si rivelava comunque incredibilmente intuitivo e gratificante, trasmettendo al giocatore la giusta sensazione di controllo del mezzo: un ulteriore miracolo all'interno di un gioco che del miracolo sembrava farne la normalità.

Che si potrebbe dire di più per un prodotto che è forse la pietra miliare più importante nelle simulazioni automobilistiche domestiche? Per molti di noi, infatti, F1GP rappresentò la prima esperienza con una simulazione automobilistica di un certo spessore e, per molti anni, anche l'unica visto che in effetti non vi furono molti titoli simili prima (e dopo) di questo a poter contare su una grafica tridimensionale del genere.
Il più famoso tra i predecessori (e forse l'unico) fu Indianapolis 500 dei Papyrus, uscito tre anni prima e che però, a livello di vastità dei contenuti, era senza dubbio inferiore rispetto al lavoro di Crammond.
Per quanto riguarda gli anni successivi, invece, si sarebbe dovuto aspettare che fosse lo stesso Crammond a partorire F1GP 2… ma questa, come si suole dire in questi casi, è un'altra storia (che spero di raccontarvi molto presto).

Da un punto di vista tecnico è invece giusto ricordare come nelle versioni per Amiga 500 e Atari ST, cioè le prime ad arrivare sul mercato, il processore Motorola 68000 faticasse non poco a mantenere un aggiornamento decente dei fotogrammi per secondo: in particolare al via, dove erano presenti numerose macchine a schermo, e su tracciati molto complessi, come quelli cittadini, era frequente l'impressione di essere di fronte ad una mo-



Ancora la versione PC durante una gara bagnata. Onestamente non ricordo un effetto poggia del genere su Amiga. La mia memoria fa cilecca o non c'era davvero?
Beh… alcuni di voi, su Facebook, mi hanno confermato che la mia memoria funziona!



LA STAMPA DELL'EPOCA...





La prima recensione italiana, arrivata a novembre 1991 su K, si sviluppa in ben sei pagine di approfondimento. Come è facile notare dalle immagini qui sopra le due pagine centrali analizzano nel dettaglio il circuito di Monaco, vera icona di questo sport e mirabilmente riprodotto da F1GP (sempre in relazione alla potenza dei computer su cui girava). Nel box giallo sulla destra ci vengono poi dati consigli relativamente ai settaggi migliori per questo altri quattro circuiti del mondiale. Per il resto già a pagina due compare il confronto che tutti gli amighisti aspettano, cioè quello con Indianapolis 500: inutile dirvi che l'opera di Crammond viene definita superiore in ogni aspetto, soprattutto grazie alla sua varietà di piste, anche se viene avanzata una critica alla posizione delle telecamere esterne di F1GP, non sempre ottimale. Viene anche dedicato un trafiletto alla versione ST, un pelo più lenta ma, soprattutto, molto più debole sotto il profilo del sonoro. Nonostante ciò il voto per entrambi i 16 bit è pari a 960 e la longevità del titolo viene indicata come pressoché infinita… e visti che alcuni ci giocano ancora oggi, a trenta anni di distanza, non è una dichiarazione così lontana dalla realtà. Ultima nota di questo esaustivo articolo va al box dedicato agli aiuti attivabili in corsa, ciascuno indicato con la propria icona e con la facilitazione che attivarlo comportava.



La stessa testata torna sul titolo a dicembre 1992 per valutare la versione PC con un "update" di Giorgio baratto lungo una pagina, un approfondimento giustificato dall'eccezionalità del gioco che, come confermato nella recensione, è in tutto e per tutto uguale alla controparte Amiga, eccetto per il fatto che è in questa veste risulta molto migliore! I 256 colori a schermo e i Mhz dei processori più performanti di questa piattaforma garantiscono una fluidità ed una bellezza grafica superiori all'originale. Tutto ciò però non si traduce in un voto più alto, visto che viene attribuito lo stesso voto, cioè 960. Fanno però bella mostra di sé sue medaglie di K-Gioco e K-Grafica totalmente assenti dalla recensione Amiga. Il perché di questa assenza sembra più giustificato da una svista di impaginazione della prima recensione che da altro, visto che il titolo era stato elogiato in egual misura.
Consigliato, lato hardware, addirittura un processore 486 33Mhz… costosissimo all'epoca, ma necessario per non scendere ad alcun compromesso in termini di dettaglio e fluidità.





A dicembre 1991 TGM dice la sua su questo gioco in versione Amiga: due pagine di recensione corredate di un po' di foto (prive di didascalia, come in uso a quel tempo). Nell'articolo si riassumono gli aspetti del titolo maggiormente salienti, nonostante lo spazio dedicato non sia esageratamente ampio per un titolo di questa portata e una lacrimuccia scende oggi nel leggere della vittoria di Senna nel campionato reale del 1991, ultimo titolo iridato da questo campione tragicamente scomparso nel 1994. Nel commento finale del redattore (di cui purtroppo ignoriamo il nome, mancando la firma all'articolo), viene indicato che per Crammond questo è "*indubbiamente il suo capolavoro assoluto, il lavoro più completo, la creazione principe per un imperitura consacrazione nella leggenda dei videogiochi*.". Ovvio che chiunque scrisse queste parole non poteva sapere che il secondo capitolo sarebbe stato ancora più strabiliante, ma in effetti l'effetto che ebbe sui giocatori questo F1GP in quel 1991 fu sconvolgente! Profetici invece le seguenti considerazioni *"...siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile per i tempi che verranno..."* e *"… credo proprio che ci vorranno anni prima di avere fra le mani qualcosa di equivalente*.". Il commento si chiude con un eloquente "*Imperdibile.*" e un voto di 97% con medaglia di TOP SCORE.
Qualunque possessore di Amiga, dopo un giudizio del genere, sarebbe dovuto correre in negozio ad acquistare il gioco… in realtà in troppi corsero dal loro pirata di fiducia. I tempi purtroppo erano quelli.



A gennaio 1993 anche TGM si unisce al coro di review del gioco su PC con un articolo lungo due facciate, praticamente uguale per lunghezza a quello realizzato per la prima uscita di F1GP. Anche qui, come per K, viene confermata la valutazione precedente sia in termini numerici che "di medaglia": 97% e TOP SCORE.
Entrando più nel dettaglio nell'articolo (a firma di Andy Orchesi) viene segnalata la funzione di autoconfigurazione del gioco in base all'hardware così da permettere di fruire di F1GP già al meglio delle possibilità del computer in possesso del giocatore e proprio in questo contesto fa sorridere la dichiarazione che il titolo può girare fino all'iperbolica cifra di 25 FPS al secondo "*in modo da ottenere una fluidità da rendere liquido lo schermo...*". Giusto per ricordare quanto noi anta fossimo abituati a standard ben diversi da quelli di oggi. Interessante invece la nota che per mantenere il dettaglio al massimo sia necessario un 386 a 25Mhz, una configurazione decisamente inferiore, anche in termini di costo, rispetto al 486 prospettato da K. Ah... per la cronaca il gioco richiedeva 7 MB di hard disk per l'installazione.
Nel commento finale, per non ripetere le solite lodi, largo invece alle (pochissime) sbavature del titolo: mancanza di editing per i colori delle scuderie e limitate opzioni nei replay, inclusa l'impossibilità di salvare i migliori di essi. Per il resto un gioco "*definitivo*"!

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)





COMPUTER + VIDEO GIOCHI

C+VG a dicembre 91 recensisce il F1GP in tre pagine e, cosa un po' insolita per noi italiani, ad essere valutata è solo la versione per Atari ST, ma solo perché l'articolo è una traduzione di quello inglese.

Paul Rand, nel suo commento, sottolinea che questo non è un "gioco", ma una "simulazione" e ci invita a a constatare come tutti i palazzi di contorno al vero GP di Monaco siano esattamente dove dovrebbero essere anche nell'opera di Crammond, giusto per sottolineare il livello di "riproduzione" raggiunto da questo programma. Anche Tim Boone ne è entusiasta e nel suo commento arriva a dire che la auto "volano" anche al massimo del dettaglio, lasciando intendere che una diminuzione dello stesso (comunque possibile) non sia necessaria. Beh, sappiamo che sui 16 bit standard la situazione non era esattamente così e spiace che questo non venga messo in luce dalla critica della rivista. Passando invece ai box presenti nell'articolo ne conto tre: uno dedicato al consumo delle gomme, un secondo agli aiuti di guida disponibili e l'ultimo che sottolinea i dettagli grafici in pista e ai box (come il meccanico che vi pulisce la visiera del casco).

Voto 94% ma, curiosamente, nessun bollino CVGHIT! E, altra curiosità, la dichiarazione che le versioni Amiga e PC "*dovrebbero essere già disponibili quando leggete questa recensione*".

Beh, per la versione MS-DOS dovremo invece aspettare fino a gennaio 1993, data in cui la rivista pubblicauna pagina di valutazione anche per questa conversione di F1GP.

A differenza delle altre testate qui il voto viene ritoccato un pelo verso l'alto con un bel 95% con tanto, questa volta, di medaglia CVGHIT! In bella vista. Simon Crosignani sottolinea poi nel suo commento come la grafica a 256 colori sia molto migliore di quella Amiga e come, per il resto, il titolo mantenga tutte le qualità già sperimentate sul 16 bit, inclusa un'ottima accessibilità grazie ai vari aiuti attivabili nell'abitacolo. Nel box azzurro/verdino viene invece messo a confronto con tutti i titoli automobilistici sul mercato e, inutile dirlo, non ce n'è per nessuno. Grande pecca di questo articolo? Da nessuna parte C+VG ci indica la configurazione del PC necessaria a godersi il gioco senza sacrificare dettagli… una mancanza che per un utente PC interessato all'acquisto è senza dubbio bella grossa.

E visto che a questo punto di solito esprimo la mia opinione a riguardo… sappiate che la recensione migliore di F1GP tra quelle appena analizzate è proprio la prima realizzata da K: lunga, completa esaustiva e assolutamente dovuta per un gioco di questa portata.

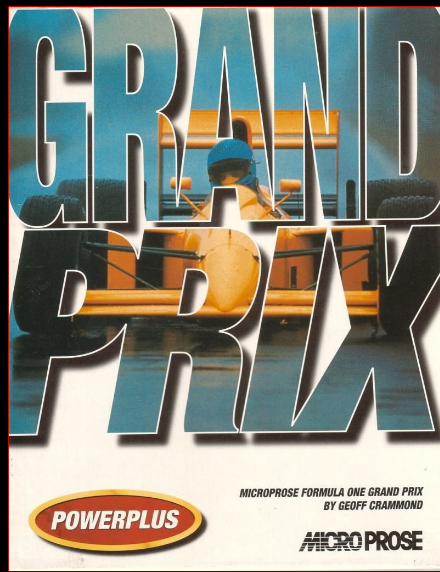
Scansioni riviste: www.retroedicola.com (C+VG)

viola.
Per ovviare alla cosa per noi amighisti era quasi obbligatorio andare ad abbassare il dettaglio del circuito (CTRL-D se ricordo bene), un escamotage che permetteva di eliminare molti dei poligoni presenti ai bordi della pista per rendere tutto più fluido... e chissenefrega se non c'erano più gli spalti e qualche palazzo, alla fine si faceva qualsiasi cosa pur di avere una manciata di FPS in più!

E forse proprio da questo punto di vista F1GP fu forse uno dei primi titoli a dimostrare che il mondo ludico si stava spostando verso un nuovo tipo di grafica e di giochi e che il vecchio A500 non riusciva a gestire dignitosamente.
A dimostrazione di questo, già giocare F1GP su A1200 migliorava di molto la situazione (grazie al clock del processore più veloce) ma fu soprattutto la versione MS-DOS, uscita un



La copertina del gioco... iconica certo, ma forse un po' anonima.



Qualcuno di voi potrebbe invece ricordare questa cover, uscita successivamente e, se ricordo bene, contraddistinta da un costo "budget".





La presentazione del gioco su PC venne riscritta e animata tramite la tecnologia ray tracing dell'epoca. Interessante notare come F1GP2, uscito solo tre anni dopo, avrebbe avuto una grafica comparabile a questa.

anno più tardi, verso la fine del 1992, a lasciare di stucco gli appassionati: i processori 386 e 486 erano infatti capaci di gestire in maniera molto più sicura il titolo, un dato di fatto che indicò chiaramente su quali piattaforme si stava spostando il divertimento ludico, nonostante il costo proibitivo dei PC dell'epoca tenesse ancora molti giocatori ancorati ad altre piattaforme.

Piccola curiosità: la musica dell'introduzione è presa dall'assolo finale della canzone The Chain dei Fleetwood Mac. Non una scelta casuale visto che era la musica scelta dalla BBC per introdurre la Formula 1 dal 1978 al 1996 (e, per la cronaca, ritornata dal 2009)

Oggi, qualsiasi versione prendiate in esame e su qualunque macchina lo facciate girare, è innegabile che la sua grafica con così pochi poligoni possa fare un po' di tenerezza e portare al sorriso i più giovani, ma il titolo fu senza dubbio rivoluzionario e stabilì nuovi parametri nel termine "simulazione": collocato nell'epoca storica in cui uscì fu sia un capolavoro che una pietra miliare, il classico gioco capace di rivoluzionare un genere. ■





Carmelo Costa
Iniziai a giocarlo sul 386 abbassando al minimo tutto il possibile era fantastico sapevo tutte le piste a memoria! Poi passai al Pentium e fu bellissimo giocare ad alti fps... Dopo arrivò GP2 praticamente ti sentivi un vero pilota di F1!
Aggiungo che nonostante fossi un "pirata" incallito e squattrinato, tale gioco mi piacque così tanto che il seguito lo acquistai originale appena arrivò in un negozio della mia città!

Massimo Fabris
Un'oretta ad aggiornare nomi e... vai di campionati, rigorosamente con Gherard Berger!
(E sì...da bravo pischello preferivo la moviola durante il GP di Monaco ad una maggiore fluidità!).

Andrea Martignano
Giocati tutti, da questo a GP4. Il mio preferito rimane il 3, anche se il 2 ha un suo che di speciale a sé stante. Non ho più trovato in altri giochi la stessa sensazione di essere veramente in pista, se non con GP Legends. Ancora oggi, giocare a questo F1GP è una grande esperienza!

Luca Napoli
Giocato sempre con gare al 100% e dettagli al minimo, era S P E T T A C O L A R E !!
Amavo il GP del MEXICO!!!
Sul rettilineo dei testa a testa che ricordo ancora oggi!!!

William Filipponi
Il mio povero Amiga cominciava a mostrare il fianco soprattutto con i 486dx

Christian Balestreri
Capolavoro assoluto! Giocato in 3 fino a giocarsi le diotrie,

l'organizzazione a turni e fantastica!

Stefano Telloli
Giocato su Amiga 600 HD. Per farlo funzionare ci voleva l'espansione di 1 MB alla "modica" cifra di lire 100.000. Dettagli low e via di Gran Premio.

Massimo Dall'Aglio
Giocando in modalità NTSC si guadagnavano frame e diventava giocabilissimo, su Amiga ovviamente.

Paolo Panzarasa
Che Giocoooooo! ❤

Luigi Ricciardi
Ho passato notti insonni con questo gioco... e comunque per me il seguito rimane ancora oggi il miglior gioco di F1 mai realizzato!

Massimo Patta
Monaco!!! Il mio Amiga però ci crepava.

Luca Sitta
Stupendo! Con Amiga all'epoca non so quanti joystick ho rotto. Con emulatore invece ci ho giocato l'ultima volta… 2 ore fa!

Simo Flatout
Capolavoro assoluto, il passaggio dagli arcade ad una vera simulazione… da appassionato di F1 lo consumai... E consumai più di un controller prima di costruirmi un volante con sequenziale e una pedaliera! (era il '93 credo)
Oltre ai circuiti super realistici per l'epoca a mio parere la cosa più impressionante creata in questo capolavoro rimarrà sempre il sistema di gioco che permetteva con un semplice controller digitale di effettuare traiettorie reali, questa specie di invito ad entrare in curva dipendente da velocità e tipo di traiettoria da impostare, a patto di sterzare al momento opportuno ovviamente!
Sull'A500 purtroppo i rallentamenti erano vistosi e il tempo era un po' rallentato, ma a questo si passava sopra.

Massimo Max Catania
Giocato sul glorioso A500 con espansione.. fantastico!

Giorgio Lupo
Giocato tantissimo con la mia Amiga 500 plus. Gioco fantastico sia per la grafica che per la completezza. Stupendo!

Alessandro Barone
Basta vedere la firma in copertina: GEOFF CRAMMOND!

Max Vader Deretta
Fino a GP4 li ho divorati tutti! Ricordo che lavorai un estate da ragazzino per comprare il volante Microsoft, senza force feedback e due pedali... una fucilata per il periodo, ma quanta gioia!

Matteo Vicino
Mi sono bruciato metà anno scolastico



Quando sei davanti ad una pietra miliare assoluta, capace non solo di creare un genere, ma di appassionare migliaia di persone ad un tipo di gioco lontanissimo dai loro gusti, che cosa puoi dire? Tutto e allo stesso tempo niente perché il gioco in questione è già placcato d'oro dalla storia stessa del medium che tanto amiamo. Formula One Grand Prix (uscito in USA con il nome di World Circuit) è proprio questo. Chi all'epoca ebbe la fortuna di vivere in prima persona la sua pubblicazione non ha difficoltà a ricordare quanto la frase "sembra di fare un vero GP" avesse trovato un nuovo livello di applicazione, perfino nei confronti dei titoli arcade più famosi disponibili in sala giochi in quegli anni. La presenza degli aiuti "dinamici", cioè utilizzabili liberamente in qualsiasi momento, aiutava chiunque ad ambientarsi nell'abitacolo della monoposto, ma imponeva al giocatore anche di rinunciarvi se si voleva innalzare il livello di difficoltà, operazione necessaria ad un certo punto per elevare l'asticella del livello di sfida offerto dagli avversari. Già solo questo modo geniale di accompagnare il giocatore dentro ad un simulatore senza quasi farglielo capire, la dice lunga sul livello di grandiosità del programma realizzato da Geoff Crammond. Ancora oggi F1GP è un prodotto eccezionale e, se comparato alla tecnologia su cui doveva girare, è davvero un capolavoro nel senso più vero del termine. Oggi forse non viene ricordato abbastanza, ma solo perché Crammond stesso, con F1GP 2, lo mise in ombra con un gioco perfino migliore.



DUNE·II

The Battle for Arrakis

Abbiamo già sfiorato la genesi di questo gioco parlando nel 4° numero di Antagamers del primo titolo prodotto da Virgin ispirato alla saga di Dune .
Per chi se lo fosse perso ecco un breve riassunto di cosa era accaduto: convinti di aver cancellato il titolo in sviluppo in Europa (segretamente mantenuto in vita capoccioni locali), i dirigenti USA di Virgin Games diedero mandato all'americana Westwood Studio di creare quello che sarebbe dovuto essere "l'unico" titolo relativo a Dune in uscita sotto la loro etichetta. Le cose poi andarono diversamente, ma a guadagnarci - bisogna riconoscerlo, fummo noi giocatori, visto che entrambi i programmi si rivelarono perfetti - ciascuno a proprio modo - per entrare nel fantascientifico universo di Dune.

In effetti, con il senno di poi, questo è un caso più unico che raro utile a farci scoprire come due progetti, nati parallelamente e con le stesse direttive, potessero venire interpretati in maniera così diversa e condurre a due risultati molto distanti tra loro, pur partendo dalla stessa fonte di ispirazione .
E se per il Dune "francese" abbiamo detto che si trattò di una miscela perfetta di tantissimi generi, talmente unica da non aver sostanzialmente partorito alcun erede (nemmeno spirituale), il lavoro svolto da Westwood su Dune II diede invece inizio a quello che verrà poi identificato con l'acronimo RTS (o, in italiano, strategico in tempo reale) e che genererà, figli, figliastri, e cugini di ogni genere.

E proprio partendo da questa premessa, bisogna riconoscere a che Dune II, nonostante fosse un "apripista", riuscì già ad integrare la maggior parte degli elementi che divennero un tratto distintivo di tutti i giochi seguenti dello stesso genere e che, più precisamente, erano riassumibili nei seguenti punti:
- necessità di raccogliere risorse per guadagnare crediti;
- presenza della "nebbia di guerra", che celava il territorio e imponeva l'esplorazione del mondo circostante;
- uso di una minimappa sempre visibile;
- possibilità di accedere a determinate unità solo costruendo specifiche strutture;
- Diverse fazioni in lotta tra di loro, tutte giocabili con la propria campagna;
- Eserciti e strutture esclusive per ciascuna fazione.



La grafica per Amiga era semplice, ma efficace!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

1992



Ecco la schermata di selezione delle tre campagne, una per ogni casata in lotta su Arrakis.





Le cover del gioco a confronto: sopra quella europea e sotto quella USA.

Peraltro la versione statunitense ci permette di notare che in quel mercato Dune II venne pubblicato con il sottotitolo "The Building of A Dinasty"!



Insomma, se questo gioco viene oggi indicato da tutti i critici come un titolo innovativo... Beh, i motivi per farlo ci sono tutti!

Viene allora spontaneo a questo punto chiedersi a quali titoli si ispirò Westwood per creare qualcosa di così nuovo e fresco, visto che un gameplay del genere sembrò sbucato letteralmente dal nulla!
Beh, il co-fondatore di Westwood Studios e produttore di Dune II Brett Sperry cita come fonti di ispirazione Populus, Eye of the Beholder (suo precedente lavoro - e solo lui sa in cosa ci sia una attinenza con Dune II-), l'interfaccia del MAC (!!!) e la sua volontà di svecchiare il genere wargame.
Joseph Bostic, e Mike Legg, programmatori del gioco, citano invece Military Madness (uno strategico militare) e Sid Meier's Civilization.
Ma il gioco su cui tutti e tre concordano con inamovibile sicurezza è "Herzog Zwei" per Megadrive.



Ecco la mappa che ci consentiva di selezionare la nuova zona (e quindi la nuova missione) da giocare.





Raccogliere "spezia" senza una raffineria non avrebbe molto senso.



LA STAMPA DELL'EPOCA...





Ed ecco le recensioni.. partiamo da K che a dicembre 1992 dedica al gioco ben 6 pagine di recensione, oltre alla copertina del numero! Andando a vedere nel dettaglio l'articolo si notano subito le due pagine centrali che riportano una mappa di gioco. Su tale mappa (quinto livello del casato Ordos) vengono evidenziate e approfondite con una serie di annotazioni riguardanti costruzioni e mezzi disponibili, oltre ad aspetti di gameplay come le zone "scure" ancora inesplorate. Molto interessante l'usuale riquadro di confronto con altri giochi simili che, in questo caso, scarseggiano… alla fine Dune II viene accostato a Civilization e Populus 2, ma non sembra superare nessuno dei due titoli che in effetti eccellono ciascuno nel proprio genere. Il redattore, Alessandro Cattelan, forse senza sapere nemmeno lui quanto avesse ragione, spara la frase più giusta possibile in quel momento, cioè "*istituendo una categoria intermedia, Dune 2 diverrebbe K-Parametro*". In effetti nel giro di qualche mese quella categoria sarà realtà e si chiamerà RTS! Altro riquadro molto esteso, presente nell'ultima pagina, descrive prima le similitudini tra due grandi scrittori di fantascienza, cioè Asimov ed Herbert, soffermandosi poi su quest'ultimo proprio perché autore della saga di Dune. Per quanto riguarda l'articolo principale, il testo cerca di spiegare nel modo più preciso possibile cosa si debba fare nel gioco e come questi obbiettivi possano essere raggiunti, descrizione decisamente necessaria di fronte ad un titolo così poco "consono" rispetto a ciò che lo aveva preceduto. Dimenticavo, ad essere recensita è la versione PC e sarebbe preferibile installare i quattro dischi del gioco su un computer superiore ai 286, processori sui quali il titolo a volte "*arranca*". 937 è il voto finale attribuito al gioco con medaglie di K-Gioco e K-Grafica, e il suo unico difetto è che giocandolo 11 ore al giorno sembra finire troppo presto!!!

Voto confermato (937) anche per la versione Amiga, arrivata sulle pagine di K nel numero di luglio/agosto 1993 della rivista. Nella pagina dedicata a Dune II per questa macchina si indica come la riduzione dei colori della grafica non abbia diminuito troppo la qualità grafica. Anche l'audio, seppur inferiore al PC, si attesta su buoni livelli. Nemmeno la presenza di swap dei tre dischetti è così disturbante, visto che il cambio avviene tra le missioni. Alla fine l'unico difetto riscontrato rimane quello relativo alla longevità: una volta finito potreste non aver voglia di rigiocarlo… ma, come giustamente segnalato, arrivare al termine era già una bella sfida.





Ecco invece la recensione di TGM comparsa a gennaio '93 e lunga "solo" due pagine, sempre dedicata alla versione PC del titolo.

Come prevedibile, per questioni di spazio, l'articolo non entra così nel dettaglio del gameplay, ma preferisce soffermarsi sulla trama alla base del gioco.

Viene comunque evidenziato come il titolo sia giocabile e tremendamente avvincente, offrendo una curva di difficoltà ben bilanciata, capace di guidarvi con naturalezza fino alle ultime e più impegnative missioni. Il commento finale esordisce così "*Dune II è decisamente un ottimo titolo: combina una superba giocabilità a qualità tecniche non indifferenti.*"

Successivamente si segnala che le schede sonore sono ben supportate, con "*digitalizzazioni da infarto*" e che la scheda VGA è d'obbligo. Anche il fatto che la trama si discosti dal libro originale è visto come un punto positivo, rendendo meno prevedibile l'evolversi del gioco anche per gli appassionati lettori della saga. L'unico dubbio è se dopo aver raggiunto la fine sarebbe ancora venuta voglia di giocarlo. Beh, oggi possiamo dire che per molti giocatori di allora la risposta a questa domanda è stata affermativa. Voto finale 94% e meritato bollino Star Player!







E per finire vediamo anche la recensione di C+VG, apparsa per la versione PC a gennaio '93.

Inutile dire che anche qui le lodi si sprecano lungo le due pagine nelle quali viene analizzato il titolo. Nel commento di Paolo Cardillo viene sottolineata l'immediatezza del titolo e la sua capacità di risultare "gestibile" al giocatore. Nota di merito anche per il sonoro, mentre la grafica è "*adatta*" ma "*forse poteva essere un po' più dettagliata*".

Il box rosso si sofferma sulle installazioni che è possibile costruire nel gioco, con una loro veloce descrizione.

Voto 90% e medaglia di CVGHIT.

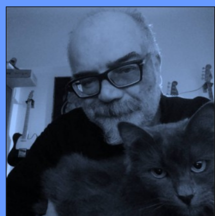
Nel numero di luglio 1993, come K, anche C+VG porta un update di una pagina dedicato a Dune II per Amiga. Fabio D'Italia, redattore incaricato della valutazione, lo dice subito nel suo commento: "*...anche sull'Amiga Dune II resta un ottimo gioco managerial-militare*". Il downgrade a 32 colori non si nota grazie all'ottimo uso fatto degli stessi. Anche dal punto di vista sonoro la versione Commodore "*esce a testa alta*" dal confronto. Voto 93 e CVGHIT anche per questa "*grande conversione di un grande gioco*".

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)



IL COMMENTO DI DANIELE PINCHERA

Ho veramente un buon ricordo di Dune2, che è stato uno dei primi giochi sul mio 486, ed il primo di un genere così innovativo che all'epoca ancora non aveva un nome. L'idea di raccogliere risorse, costruire e combattere, in un ambientazione futuristica era davvero vincente! Mi ricordo ancora le discussioni con i compagni di classe sulle migliori strategie da seguire...
La grafica non era niente male per l'epoca, mentre l'interfaccia dei comandi non la trovavo granché comoda - tutti i titoli dello stesso genere che sono venuti fuori successivamente (Warcraft in primis) erano molto più giocabili.
Confesso di non averlo mai finito, e proprio per questo mi piacerebbe recuperarlo nel futuro!



IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Il capolavoro di Westwood è un inarrivabile combinazione fra trama perfetta ed eccellente gameplay. Le battaglie per il controllo dell'estrazione della Spezia sull'inospitale e desolato pianeta Arrakis sono lo sfondo di una narrazione epica, dove l'eroismo, la tattica e il coraggio del giocatore fanno la differenza nell'ostile mondo sabbioso. Non solo Dune II ha il merito di essere l'archetipo dei RTS (pur non essendo il primo in ordine cronologico), ma l'innesto nel fantascientifico universo ideato da Frank Herbert e narrato in forma cinematografica nel 1984 da Lynch aggiunse tonnellate di fascino a un gameplay che sebbene acerbo era tecnicamente perfetto: unico difetto poteva considerarsi l'AI, che a volte evidenziava alcune mancanze dovute però non a carenze dell'algoritmo ma a errori nello scripting delle missioni. Inutile aggiungere che ho adorato e stra-giocato questo titolo sul mio Amiga; l'amore per i giochi di strategia pre-computer (quelli con terreno di gioco, soldatini "fisici" a rappresentare le unità, tiri di dadi etc.) e per il duro e affascinante universo di Dune si coniugò perfettamente in questo straordinario capolavoro software. Se avete intenzione di recuperare questo titolo vi consiglio di caricarvi a molla ascoltando "To Tame A Land" dei mitici Iron Maiden - anche loro rimasero affascinati dagli eroi di Arrakis. Io invece, nell'attesa di poter finalmente vedere la nuova versione cinematografica di Villeneuve, continuo a badare alle mie mietitrici - quei dannati vermi non dormono mai.

Non avete mai sentito questo titolo? Non mi sorprende.
Eppure in Westwood era diventato uno dei titoli più giocati da... tutti!
Permettetemi di dire che è davvero molto bello scoprire come anche un gioco minore, non baciato da un successo planetario, si sia ritagliato la sua fetta di gloria ispirando un prodotto che invece ha fatto scuola (e storia!) a non finire.

Piccola nota per la casata degli Ordos, che nel gioco fa la sua comparsa come terza fazione in lotta per il dominio di Arrakis. E' tradizione comune pensare si tratti di un'invenzione dei programmatori per avere un terzo schieramento nel



Decisamente i 256 colori della versione PC della foto qui sopra si vedevano tutti!



Una foto della versione PC anche per le schermate statiche.





Un doveroso omaggio al gioco che intrattenne e ispirò Westwood nella realizzazione di Dune II!

titolo. In realtà non si tratta di una loro creazione, ma, pur non essendo presente nel libro originale, la casata Ordos compare nella "Enciclopedia di Dune", un'opera basata sull'universo di Dune e che venne approvata dall'autore dei libri in persona, Frank Herbert.
Io, che sono un talebano dei giochi a turni, ricordo perfettamente che mi tenne incollato al video nella sua versione Amiga, nonostante quella conversione avesse un numero massimo di mezzi visualizzabili a video molto inferiore della versione PC e una grafica decisamente meno dettagliata! ■



Stefano Bonavoglia
Non amo il genere ma Dune 2 mi esaltava.

Paolo Calvino
Finito con tutte le case. Bello bello!

Alessandro Periti
E chi lo dimentica!

Federico Trippini
Il primo strategico stile moderno della storia, bellissimo. Anche Dune il primo, che poi era completamente diverso nel gameplay me lo ricordo bene, che anni!

Antonio Guarnaschelli
Quante partire!
Regalai per Natale a mio fratello Dune 2000 quando uscì perché Dune 2 era stato il suo gioco preferito (prima dei vari C&C) !

Fabrizio Riva
Inchiniamoci a colui che ha saputo dare a tutti noi lo strategico in tempo reale e che a tutt'oggi rimane ancora un gioco valido su tutti i punti.

Guglielmo Mengora
Dune II è stato fantastico ed il precursore di quello StarCraft che secondo me è stata la sintesi perfetta del genere e delle ambientazioni. Dispiace che il gameplay dei giochi oggi sia così tanto rovinato da essere sostanzialmente ingiocabile. Ho Dune II (PC) da qualche parte.

Daniele Monaco
Quanti ricordi, Harkonnen troppo forti!

Matteo Ironman Chiarion
Io ho preso il mio primo PC proprio per giocare a questo capolavoro assoluto.

Riccardo Cipressi
Uno dei giochi che ho amato di più al tempo…

Alberto Ferrucci
Ho passato giorni... giorni su questo gioco.

Alessio Mannari
Le nottate fatte fino a mattina. "Ancora una missione e poi stacco" (cit.). E poi arrivò C&c



Forse non il primissimo RTS della storia, ma sicuramente quello che in qualche modo ha introdotto una serie di elementi capaci di contraddistinguere il genere e diventati poi "obbligatori" nei numerosi "cloni" partoriti dalla concorrenza (e dalla stessa Westwood) negli anni seguenti. E' innegabile che oggi il gioco risulti un po' legnosetto nella gestione delle unità e della costruzione della base per il fatto di essere comunque un prodotto per molti versi "sperimentale". Rigiocarlo adesso quindi non può che far emergere queste "rughe" sulla sua vecchia pelle facendolo diventare meno godibile di tanti RTS più moderni. Ha quindi senso riprenderlo in mano oggi? Per nostalgia e cultura personale, sicuramente sì. Ma se quello che cercate è un bel gioco in tempo reale in senso assoluto forse sarebbe il caso di rivolgersi a titoli successivi, pur riconoscendo l'importanza di Dune II nella storia del genere.











ARMOUR-GEDDON

Post-Olocausto: un'entità di potere impazzita vuole controllare il pianeta terra. Essa sviluppa un fascio d' energia che intende proiettare sulla terra.

Tu selezioni e controlli fino a sei diversi veicoli tutti in una volta in una corsa contro il tempo per scovare e distruggere le linee di potere nemiche ed eventualmente eliminare il generatore di potenza.

Costruisci il tuo arsenale raccogliendo le risorse nemiche per aiutare lo sviluppo e creare il tuo nuovo sistema bellico.

Il gioco offre una sofisticata opzione due giocatori che rende il combattimento testa a testa ancora più veritiero.

ARMOUR-GEDDON : strategia e simulazione unite alla perfezione.

Screen Shosts dalla versione Amiga.

Disponibile da Febbraio per Amiga a L. 49.000

LEADER

DISTRIBUZIONE



TOP TEN PESCI D'APRILE





I pesci d'aprile pubblicati nell'era pre-internet (diciamo fino al 1998) da ZZAP! e TGM sono stati la classica "croce e delizia" di noi appassionati videogiocatori: da un lato ci arrabbiavamo per la loro sorprendente capacità di farci abboccare come dei creduloni a notizie improbabili ma, allo stesso tempo, erano anche capaci di farci sognare ad occhi aperti… almeno fino a quando lo scherzo non veniva rivelato!

Negli anni successivi alla fine dello scorso millennio il gusto stesso dello scherzo cartaceo svanì per due motivi molto semplici: innanzi tutto il pubblico, molto più smaliziato, era preparato al "pesce" nel momento stesso in cui acquistava la rivista di aprile in edicola e, in secondo luogo, la sempre crescente possibilità di accedere tramite internet ad una mole enorme di news e informazioni rese davvero troppo facile trovare la notizia "farlocca". Ahimè, una volta tanto l'ignoranza aiutava a divertirsi.

Nelle prossime pagine troverete quindi la classifica (ovviamente personalissima) dei pesci d'aprile meglio riusciti di ZZAP!/TGM proprio di quel periodo, ordinati considerando sia la credibilità della notizia presso il pubblico che la sua "appetibilità": cioè più era convincente e desiderabile il gioco "inventato", meglio era!

MADONNA: IL VIDEOGAME!



Incredibile! Proprio all'ultimo secondo abbiamo saputo di questa notizia bomba. Un'importantissima casa americana ha infatti acquisito i diritti per realizzare un gioco in cui la vera e unica protagonista sarà proprio la mitica rockstar. A quanto pare la potremo vedere cantare, ballare, durante i concerti,venire intervistata, alle prese con paparazzi in cerca di foto piccanti, impegnata nello jogging quotidiano, in tutta una serie di atteggiamenti più o meno equivoci che hanno caratterizzato la sua caleidoscopica carriera... La simulazione, perché di gioco vero e proprio non si può parlare, potrà inoltre contare su tonnellate di immagini e animazioni digitalizzate, pezzi di canzoni fedelmente riprodotti, e altre vere chicche di cui parleremo nel prossimo numero. Un'ultima cosa: all'interno della confezione potrete trovare anche una giarrettiera rossa, fedele riproduzione di quella utilizzata nell'ultima tournee, anche se alcune voci fanno pensare che un all'interno di una scatola ci sia proprio il prezioso cimelio originale... Chi sarà così fortunato da trovarlo?

10° POSTO - TGM APRILE 1992

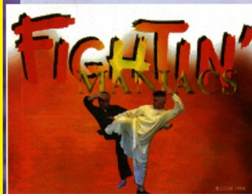
il videogioco di Madonna era tutto sommato poco credibile e, onestamente, anche poco appetibile per il pubblico. Se proprio dobbiamo trovare un ultimo posto in questa TOP TEN, credo che questo pesce lo meriti senza dubbio alcuno.

[www.retroedicola.com]

A PUGNI STRETTI!

Ed ecco che dopo un periodo di calma apparente per quello che riguarda i picchiaduro, mentre tutti gli amighisti più violenti attendono ansiosamente Elfmania, la Core Design decide di dire la sua - alzando la voce... E signori, le immagini che abbiamo visto (ma non solo quelle!) ci hanno davvero lasciato a bocca aperta...

La Core Design la conoscete senza dubbio tutti: giochi del calibro di Chuck Rock, Thunderhawk, Heimdall (e l'imminente seguito) sono difficili da dimenticare, ma questa volta la suddetta software house ha deciso di lanciarsi in uno dei mercati forse più difficili da "dominare": quello dei picchiaduro.
Molte case hanno provato a sfondare in questo campo, ma come tutti ricorderanno nessuno è riuscito a imporsi veramente se non Archer MacLean con il suo IK+ e il recente Mortal Kombat. La Core



PREVIEW









9° POSTO - TGM APRILE 1994

Un picchiaduro stile Mortal Kombat realizzato da Core Design, peccato che i contendenti (spacciati per attori mediamente famosi in UK) non siano altri che i redattori di TGM stesso, travestiti in modo assolutamente idiota. Due pagine di preview e parecchie foto denotano un notevole sforzo creativo e qualche testimonianza di “abbocco” è in effetti emersa negli anni. In molti, però, “mangiarono la foglia” e scoprirono il tentativo di inganno. Rimane comunque uno degli scherzi ricordati con più affetto dai lettori, forse più per la sua goliardia che per la sua efficacia.
Ah… Fightin' Maniacs sarebbe dovuto uscire anche su CD32 e 3DO... come no! A firmare questa anteprima “esclusiva” il buon Stefano BDM Petrullo.

[www.retroedicola.com]

8° POSTO - TGM APRILE 1996

Stefano BDM Petrullo firma anche lo scherzo del 1996, un Ghost & Goblins '96, in esclusiva per Win95. Tra le caratteristiche millantate c'erano più personaggi giocabili da selezionare, ciascuno con schemi unici da superare e sequenza finale personalizzata. Da segnalare anche i finti artwork presenti ed un immagine del presunto editor del gioco.
Anche in questo caso molto impegno e un filo di credibilità in più, ma essendo aprile qualsiasi titolo che sbucava fuori dal nulle era sospetto e anche in questo caso in molti capirono l'inganno.

Curiosità: dieci anni dopo su PSP è stato pubblicato un seguito del gioco intitolato "Ultimate Ghosts 'n Goblins" e quest'anno ha visto la luce anche "Ghosts 'n Goblins Resurrection" su PC, PS4, XBox e Switch

[foto da casa mia - la qualità è quella che è -]


MONOLITH
IL RITORNO DELLA SENTINELLA

Il titolo "The Sentinel", soprattutto tra i vecchi lettori di Zzap!, non può che evocare ricordi a dir poco epici. E se adesso vi dicessimo che Geoff Crammond sta lavorando su una versione "riveduta e corretta" dello stesso gioco? Beh, non vi resta che gettarvi a capofitto nella lettura di quest'articolone.

PREVIEW

L'INTERVISTA A GEOFF CRAMMOND

7° POSTO - TGM APRILE 1995

**Ancora tante foto e due pagine belle piene per presentare il seguito di Sentinel, intitolato Monolith, sempre creato da Geoff Crammond.
Va dato atto che le foto potevano anche ingannare i più disattenti, ma forse il gioco originale (per quanto fosse un classico) era un po' troppo vecchio per catalizzare l'attenzione del pubblico.
Ci cascarono in molti? La redazione di TGM dice di sì… e a me, in fondo, non viene in tasca nulla a pensare il contrario! =)**

Curiosità: anche in questo caso il titolo poi venne davvero realizzato tre anni dopo con il titolo di Sentinel Returns. Curiosità nella curiosità… venne recensito proprio nel numero di aprile di TGM, ma del 1998.

[foto dal forum di TGM - la qualità è quella che è -]



PREVIEW

ANCHE IL PC FA IL GRAN TURISMO

Ci avevano detto che non sarebbe mai accaduto e, invece, eccolo qua: uno dei più grandi capolavori della storia della PlayStation approda, sfrecciando con grazia, anche su PC.

Ormai, per fortuna di noi Pcisti, capita estremamente di rado di trovare qualche titolo per console che ci faccia venire un po' d'invidia, vuoi perché prima o poi vengono convertiti tutti, vuoi perché ormai il baratro prestazionale fatto segnare dalle 3Dfx è sotto gli occhi di tutti, e il PC è diventato a buon diritto la macchina da gioco definitiva. Ci hanno dato Resident Evil, ci daranno persino Final Fantasy, basta chiedere e arrivano: e allora, perché non avere anche Gran Turismo? Un veloce riassunto a beneficio di coloro che ancora ritengono che "Gran Turismo" indichi soltanto una tipologia di gare automobilistiche: sviluppato dai Polys Entertainment, team interno della Sony già responsabile dei due Motor Toon GP, Gran Turismo è il gioco di guida più totale, più acchiappante e più bello che si sia mai visto. Le foto di queste pagine, che vi proponiamo in anteprima assoluta, dicono molto più delle mie parole, e ancora di più dicono le recensioni entusiastiche che questo titolo ha raccolto sulle riviste di tutto il mondo, strappando in più di un'occasione il massimo dei voti.

Il sottotitolo del programma è "The Real Driving Simulator", questo proprio perché GT si distingue da tutti gli altri giochi di guida per il suo incredibile realismo: la versione del gioco attualmente disponibile per PSX, quella giapponese, vi offre infatti la possibilità di guidare ben 147 diverse vetture, su undici circuiti (raddoppiabili con il mirror mode). In pratica, avete a disposizione quasi l'intero catalogo di marche nipponiche come Honda, Toyota, Subaru, Mazda, Mistubishi e Nissan, oltre all'inglese TVR e alle americane Chrysler, Chevrolet e Aston Martin. Ciò significa poter guidare indifferentemente un bolide alla Need for Speed come una macchina di classe media tipo la Honda Civic, oltre a tutte le berline, familiari e sportive che stanno nel mezzo: Subaru Impreza, Mistubishi GTO, Chevrolet Corvette, Aston Martin DB7, Toyota Celica, Honda NSX, giusto per citarne alcune. Ciò che più conta, però, è che l'acquisto (e la vendita) della macchine avviene proprio come nella realtà, cioè scegliendo dal catalogo della casa la versione e persino il colore del modello che vi interessa, magari anche dalla lista degli usati, lista che in GT si aggiorna dinamicamente man mano che giocate. Quindi, ad esempio, alcuni modelli "storici" come la Subaru Impreza e la Honda Prelude sono presenti in diverse versioni, a seconda dell'anno di produzione. E poi, ciliegina sulla torta, ogni casa dispone anche del relativo reparto corse, dove potete assettare la vostra automobilina con tutto quanto vi serve, dalle sospensioni ultraleggere alla marmitta in carbonio, dalla centralina all'impianto turbo. Tutto viene gestito, naturalmente, tramite il denaro che guadagnate vincendo le corse: quindi, in pratica, potete andare alla Toyota e comprare una Supra RZ da 270 cavalli e oltre 1400kg di peso, poi fare un giro al reparto corse e renderla un bolide da 900 cavalli e soli 930kg di peso. La cosa più divertente su cui spendere i vostri soldi (e anche la più costosa) è l'assetto della vettura, sui cui si interviene per modifiche progressive sino a rendere la macchina un modello Racing, modificandone significativamente anche l'aspetto estetico. Tutte le auto di vostro posseso vengono conservate nel vostro garage, pronte a entrare in pista quando vi servono.

Le gare, dal canto loro, sono suddivise sommariamente nella modalità Arcade e nella modalità Gran Turismo: vero cuore del gioco è proprio la seconda, che prevede una larga varietà di gare e garette, cui potete accedere soltanto dopo aver dimostrato il vostro valore, guadagnandovi una patente. Ce ne sono di tre tipi, la B, la A e la A International, e per ottenerle dovete superare dieci prove che vanno dal test di frenata al giro veloce da fare senza macchia. Quando vincente uno dei campionati disponibili, oltre a guadagnare denaro, ottenete anche una macchina non altrimenti disponibile, e generalmente spaziale. Tutto questo meccanismo rende Gran Turismo, e ve lo dico per esperienza, uno di quei giochi-fiume da cui non ci si stacca mai; il fatto di poter comprare o vincere nuove macchine introduce un costante fattore novità che elimina la possibilità di annoiarsi, anche quando state girando sullo stesso tracciato per la cinquantesima volta. Il modello fisico delle vetture è straordinario, specie in relazione alle modifiche di assetto e di componenti, che vengono perfettamente replicate in pista. La natura dei vari campionati è estremamente variabile: si va dalle gare per vetture leggere a quelle per le sole quattro ruote motrici, dagli scontri per nazioni di provenienza alle corse riservate esclusivamente ai modelli Racing. In più, per i percorsi più significativi, ci sono delle vere e proprie "endurance" da 30 e 60 giri, che vi costringono attaccati allo schermo per più di un'ora.

Su PSX il gioco faceva uso di un particolare joypad, il Dual Shock, che riproduceva gli scossoni della gara con una leggera sensazione di force-feedback; molto probabilmente la cosa verrà replicata anche su PC con volanti e joystick specifici. Inoltre, tutte le macchine conquistate e comprate dal giocatore potevano essere vendute ad altri, tramite le memory card: non osiamo pensare, proprio su questo fronte, che razza di mostro possa diventare Gran Turismo su computer, con epici scontri in multyplayer e un vero e proprio commercio dell'usato via Internet o e-mail.

E questo è quanto dovete sapere sul gioco; graficamente, su PlayStation, è qualcosa di impressionante, soprattutto durante i replay. Su PC, a vedere le foto, è qualcosa da far gridare al miracolo; le immagini di queste pagine sono tratte dalla versione per Voodoo 2, e pare proprio che sarà irrimediabilmente necessario avere la nuova scheda per godere delle grazie di questo capolavoro. La distinzione fondamentale tra le due versioni, a livello grafico, risiede nel fatto che mentre su PSX gli effetti di luce e di rifrazione sulle carrozzerie (che sono responsabili di un buon 50% dello straordinario impatto estetico del gioco) sono fittizie, su PC saranno calcolati in tempo reale per un'ulteriore infusione di realismo. Quello che non è assolutamente chiaro, invece, è quale versione del gioco arriverà sui nostri desktop: le foto sono un buon indizio, a proposito, visto che si tratta di quella giapponese. La Sony ha però annunciato che sia la versione americana che quella europea di GT avranno nuove macchine, ovviamente in relazione al territorio di diffusione: se e come questi aggiornamenti faranno parte del gioco, è presto per dirlo. Quello che è chiaro è che un titolo del genere, oltre a poter diventare la killer app definitiva per le nuove 3Dfx, ridurrà ulteriormente il gap tecnico tra le macchine da coin-op dell'attuale generazione e i computer da gioco.

Per quanto mi riguarda, essendo un fanatico di Gran Turismo, attendo con fibrillazione l'uscita della versione PC, che rappresenta la realizzazione di un sogno per chiunque abbia mai provato il gioco su console. Le notizie che abbiamo riguardo alla data di uscita parlano di ottobre: sono qui che aspetto!

Jacopo Prisco

START — 54 TGM Aprile — 55 TGM Aprile — END

6° POSTO - TGM APRILE 1998

La conversione di Gran Turismo da Playstation a PC, grazie alle schede 3dfx, viene spacciata per cosa fatta da TGM, con un bell'articolo di due pagine zeppo di foto.
Il gioco originale aveva un forte richiamo, il PC aveva ripreso quota grazie all'accelerazione 3D e i titoli Playstation ora sembravano tutti alla portata dei nostri vecchi e cari desktop.
In fondo i presupposti per fa abboccare il pubblico erano numerosi nell'articolo di Jacopo Prisco e, tutto considerato, credo fu davvero l'ultimo grande pesce che TGM riuscì a creare prima dell'arrivo della rete e il declino di questa usanza.

Ho proprio il sospetto che in molti ci cascarono, almeno tutti quelli che non si accorsero che aprile era arrivato.

[foto da casa mia - la qualità è quella che è -]

Star Arrow

I CAVALIERI DELLO ZODIACO... SU MEGADRIVE!

Proprio così, è una notizia esclusiva "carpita" direttamente alla sorgente. In questo giorni i programmatori giapponesi della Banpresto (quelli di SD Great Battles per Super Famicom) stanno sviluppando "Saint Fighters - Kare No Jitensha Wa Osoi Desu" (ovvero "La sfida finale del Bene contro il Male") che dovrebbe uscire verso metà Maggio.
Ma non è finita qui: la Elite infatti sulla scia del successo di World Championship Soccer e Tournament Golf (senza contare la prossima realizzazione di Last Battle) ha incaricato la Motivetime di prepararne una conversione entro il Gennaio del 92 per tutti i maggiori formati a otto e sedici bit!
Sembra comunque che il gioco si baserà sulla terza serie (da noi non ancora arrivata) dei fumetti (e dei cartoni), per cui preparatevi a un bel po' di novità.

5° POSTO - TGM APRILE 1991

Un breve trafiletto annuncia il gioco dei Cavalieri dello Zodiaco, vera hit a cartoni dell'epoca. I tempi sono ancora piuttosto innocenti e in moltissimi ci cascano, anche perché la bellezza di questo pesce è tutta nel suo "buttarlo lì" senza troppi dettagli e roboanti promesse. Se ci aggiungete la voglia di poter giocare ad un videogioco dei Cavalieri Dello Zodiaco.. beh, capirete perché in parecchi si dimenticarono che era aprile.

[www.retroedicola.com]

TIPS

LA CROFT DESNUDA

Esisterà? Non esisterà? Da parecchio tempo si vociferava - soprattutto nei newsgroup di Internet - della possibilità di spogliare l'avvenente eroina di Tomb Raider in modo da godersi (è proprio il caso di dirlo) le sue avventure in modo certamente più "pepato". La ridda di voci discordanti su questa peculiarità nascosta del gioco, peraltro smentite puntualmente dalla Eidos, è nata in seguito a una fuga di notizie avvenuta proprio dagli uffici della suddetta software house, e ha trovato nella grande Rete una cassa di risonanza nonché un veicolo di diffusione assolutamente senza precedenti. Del resto, tutte le notizie "bomba" legate al mondo dell'informatica arrivano tutte da lì, e forse il caso più famoso è stato quello del baco nella FPU del Pentium.
Se oggi riusciamo a mostrarvi queste foto, comunque, lo dobbiamo a un anonimo hacker particolarmente in gamba che, CD-ROM originale di Tomb Raider alla mano, si è preoccupato di studiare migliaia di righe di codici fino a scoprire - in tutti i sensi - quello scherzo da parte dei programmatori di Tomb Raider che per la Eidos si è subito trasformato in un incubo: Lara Croft, infatti, nei mesi scorsi è stata protagonista di diverse apparizioni su tutte le riviste femminili, con tanto di strilli in copertina del tipo "il mondo dell'informatica volge al femminile", "un videogioco in rosa shocking" e via discorrendo, facendo la gioia di tutte le femministe che finalmente potevano vantare un personaggio femminile "con gli attributi".
Ma il tarlo del maschilismo, si sa, è veramente duro (e vai coi doppi sensi!!! NdSS) a morire, e così anche in un'opera potenzialmente perfetta si è preferito aggiungere quel tocco di perversione in grado di rovinare tutto. E così è stato. Le immagini di Lara Croft come programmatore l'ha fatta, in men che non si dica, hanno fatto il giro del mondo (passando ovviamente anche per la nostra redazione), costringendo di conseguenza tutto il team di sviluppo, produzione e distribuzione a mandare comunicati stampa dappertutto. A quanto pare, comunque, la notizia era già nota ai vertici della Eidos da molto tempo, tant'è che solo le prime copie del gioco possono essere giocate in modalità sexy. Se siete tra i primi fortunati possessori di Tomb Raider, allora, non aspettate oltre: buttatevi a capofitto nella rete e cercate la miracolosa patch (ne avevamo vista una in un newsgroup, ma sfortunatamente non siamo riusciti a scaricarla prima che fosse rimossa), potrebbe davvero andarvi benone...

Paolo Besser

159 TGM APRILE 97

4° POSTO - TGM APRILE 1997

La patch per spogliare Lara Croft!!! Ci cascarono in tantissimi, anche perché tutti la sognavano ed era una notizia credibilissima... talmente verosimile che, dopo pochi mesi, la patch uscì davvero, al punto che oggi molti distratti che riprendono in mano quel numero di TGM pensano non si tratti di uno scherzo, ma della vera news dell'epoca!

[digitalizzata dal mio scanner]

3° POSTO - TGM APRILE 1989

Si arriva sul podio con il primo pesce d'aprile realizzato da TGM: era il 1989.
Forte della pessima conversione del primo Street Fighter per Amiga, la rivista pensa bene di pubblicare la recensione di una fantomatica versione USA del titolo (sulla falsariga delle due versioni esistenti per C64).
Ovviamente il titolo è incredibile, giocabile, bellissimo... tutto stipato in tre dischetti (tantissimi per l'epoca). Il risultato principale di questo sherzo fu che tutti i pirati d'Italia vennero sommersi di richieste per avere questa (inesistente) versione del gioco.
Nella pagina seguente avanza lo spazio per il commento e il voto: 98%!

Quello stesso anno, però, ci fu un'altro pesce d'aprile che fu in grado di far passare in secondo piano questo storico scherzo e ovviamente parliamo di...

[retroedicola.com]

Street Fighter

GO!/Discovery Soft - Amiga (3 dischetti)

Era un pomeriggio come tanti altri, e come spesso accade ultimamente stavo facendo una partita ad *IK+* quando sentii squillare il telefono; abbandonai il joystick dimenticandomi di azionare la pausa e alzai il ricevitore. Feci appena a tempo a dire "Pront..." che Di Bello, quasi come fosse uscito dal ricevitore, mi assalì dicendo "Corri in redazione! Ho qualcosa di grosso da farti recensire!". Uscii di casa di corsa e mi precipitai in redazione dove trovai lo stesso BDB seduto alla sua scrivania, con alcuni dischetti in mano e con un sorrisino alquanto curioso.
Mi consegnò i dischetti e mi disse "Tieni, è arrivato direttamente dalla **GO!**, è la versione americana di *Street Fighter*, non l'ho ancora vista, fammi sapere com'è"...



Giusto per rinfrescarvi le idee: Street Fighter *versione Europea, ve lo ricordate? Ed ora guardate la versione US!*

Anche se molto probabilmente, molti di voi lo conoscono già e vogliono solamente sapere com'è devo prima descrivere il gioco per tutti coloro che non lo conoscono. Durante il gioco voi comandate Ryu, un esperto di arti marziale, che deve conquistare il titolo di campione vincendo una serie di incontri contro i più grandi esperti mondiali. All'inizio del gioco possiamo scegliere una delle quattro nazioni da visitare che sono: Il Giappone dove incontreremo il Karateka RETSU e il Ninja GEKI, gli Stati Uniti dove ad attenderci vi sono JOE e il boxer MIKE, l'Inghilterra con il punk BIRDIE e l'elegantissimo EAGLE e la Cina che lancerà la sua sfida per mezzo di LEE e GEN. Se dovessimo riuscire a vincere contro tutti questi, ci sposteremo in Tailandia per le finali contro ADON e il campionissimo SAGAT. Ognuno di questi avversari ha delle particolari caratteristiche come ad esempio: Geki che ha il potere di sparire in una nuvola di fumo e ricomparire dietro al povero Ryu, Birdie può tirare tremende capocciate, Mike che con pugno ci dimezza l'energia o Eagle, che è armato di bastoni. Durante il combattimento è possibile eseguire diversi movimenti, come in tutti i giochi di combattimento, ma possiamo anche fare mosse particolari muovendo il joystick durante un salto; ed è inoltre possibile tramite la forza del pensiero (ed una particolare mossa che sta a voi scoprire) lanciare una sfera infuocata contro l'avversario. Scopo di ogni round è quello di avere più energia dell'avversario nel momento in cui scade il tempo; e se un lottatore porta a zero l'energia dell'avversario prima dello scadere del tempo stesso, la sua energia e il tempo rimanente vengono trasformati in punti bonus. Per progredire nel gioco basta vincere due dei tre round disponibili, in caso contrario la nostra avventura finisce. Ogni due avversari vinti dobbiamo cambiare nazione, ma prima di far ciò dovremo avventurarci in uno schermo bonus, che in un primo caso ci vede a dover distruggere con la sola forza delle nostre mani una pigna di mattoni e in un secondo caso a rompere delle tavole di legno rette da dei collaboratori. Esiste inoltre la possibilità di giocare contro un amico, e in questo caso quest'ultimo vestirà in panni di Ken, e chi dei due uscirà vincitore potrà progredire nel gioco.



AMIGA

Quando carical questo Street Fighter mi aspettavo una versione leggermente migliore di quella della Tiertex e non la miglior conversione da Coin-op su Amiga e il miglior gioco di combattimento di tutti i tempi. In questa conversione sono stati inseriti tutti gli elementi della versione arcade comprese le schermate grafiche tra un combattimento e l'altro e la presentazione dove il lottatore sfonda il muro. La giocabilità non ha nulla a che vedere con quella della versione inglese; infatti il gioco è velocissimo e ogni lottatore, fatta eccezione per Retsu, rappresenta sempre una nuova sfida. Il gioco comprendendo tutti i fondali della versione arcade riprodotti benissimo (e persino parallattici) ed avendo degli sprite enormi ed animati stupendamente si può dire che dal punto di vista della grafica è semplicemente stupendo. Ma una delle cose che più fanno colpo è il sonoro dato che oltre ad avere una serie di bellissime colonne sonore ha un parlato talmente bello che farebbe vergognare i programmatori della versione arcade se lo sentissero. Avendo inoltre un multi-load per niente fastidioso (soprattutto avendo due drive), Street Fighter è un acquisto a dir poco indispensabile dato che rischia di entrare nella storia dei giochi per Amiga. Beh, che dire ancora; non ci si può che complimentare con la GO! che rendendosi conto che Street Fighter è stato un fallimento a deciso di dare la licenza in mano alla Discovery, che come al solito ci ha dato un prodotto di altissima qualità e senza badare a spese, come dimostrano i tre dischetti. Ah dimenticavo che "YOU'VE GOT A LOT TO LEARN BEFORE YOU BEAT ME. TRY AGAIN KIDDO!".

GLOBALE: 98%

EDICOLANTA

2° POSTO - ZZAP! APRILE 1989

… ZAK MCKRACKEN II !!!! Unico scherzo apparso sulle pagine cartacee di Zzap!, ma signori... un pesce coi fiocchi a cui abboccarono tutti!
In fondo eravamo ingenui, privi di strumenti per informarci autonomamente e le riviste di videogiochi erano la nostra bibbia. Perché mai avremmo dovuto mettere in discussione tre pagine di recensione, con tanto di foto e informazioni dettagliate sul titolo in oggetto? Credevamo talmente alla carta stampata che non ci sfiorò nemmeno per un attimo il dubbio che potesse essere una burla, nemmeno nel momento in cui la recensione parlava di doppiaggio digitalizzato per tutta l'avventura, con voci di attori famosi (si citava Eddie Murphy, giusto per dirne uno) e infiniti percorsi e finali possibili.
Da notare che la redazione chiedeva, nel riquadro, anche di chiamarli al telefono per avere le informazioni più aggiornate sul titolo: dei veri sadici!
La colonna sonora viene attribuita a Rob Hubbard e le voci campionate al team responsabile delle digitalizzazioni di Impossible Mission. Ci saremmo dovuti insospettire... soprattutto al punto in cui si dice che anche la voce del defunto Elvis Presley è stata utilizzata grazie ad incisioni di proprietà della moglie!
Nel commento di F.R. si arriva ad invocare perfino la medaglia di platino tempestata di diamanti per quanto questo titolo fosse bello.

Uno scherzo che resterà nella storia... come nella storia (e nel nostro immaginario) ci è rimasto quel cesso che si scorge dentro l'astronave nella terza foto della recensione!!!

[www.retroedicola.com]

1° POSTO - TGM APRILE 1993

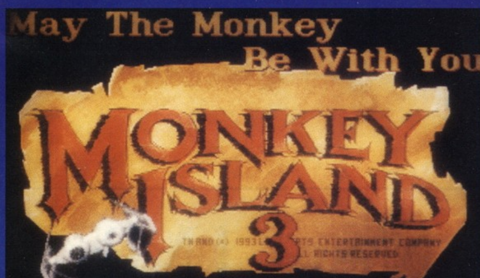
Lo so, per molti di voi il primo posto doveva essere del titolo precedente, ma personalmente io e i miei amici fummo fregati molto di più da questa pagina di TGM, ad un livello tale che ancora oggi sogno che questo gioco venga davvero realizzato.

Tutto era perfettamente coerente in questo scherzo: il finale del secondo capitolo ben si sposava con la fantasia dei due fratellini di portare Guybrush e LeChuck nel mondo di Guerre Stellari; le trovate delle immagini farlocche create per l'occasione (mischiando sprite di Monkey 2 con sfondi di X-Wing/ Space Quest) erano assolutamente credibili e in sintonia con la follia dei due primi capitoli; il lancio "May The Monkey Be With You" eccezionalmente bello. Ogni cosa risultava credibile... anche la conversione per Amiga 1200 promessa dalla Lucas. Questo, nel mio immaginario, è il vero pesce d'aprile: capace di fregarti, capace di farti sognare e capace di spezzarti il cuore. Un piccolo grande capolavoro dell'inganno.

PS: Ma di Stan che vende shuttle usati... ne vogliamo parlare e dell'A-Wing taxi??? GENIALE!!!

[www.retroedicola.com]

PREVIEW





UN PIRATA NELLO SPAZIO

Dal giorno che uscì Zak McKracken la LucasArts si è forgiata, giustamente, del titolo di leader indiscussa nello sviluppo di avventure grafiche "fuori dal comune". Quanti di voi dopo Monkey Island II non attendevano un ennesimo sequel?

Beh, dare una risposta corretta non è possibile, visto che noi non siamo voi, e quindi non possiamo fare altro che riportare questo dato oggettivo a una dimensione parecchio più soggettiva e molto più vicina alle nostre personalità: qui in redazione non stavamo più nella pelle! E cosa dire, allora, quando contattando la LucasArts in merito ai suoi progetti più immediati, non solo ci hanno dato maggiori ragguagli su Day of the Tentacle (vedi preview poco più avanti), ma ci hanno parlato addirittura di Monkey Island 3!?! Dovevamo assolutamente saperne di più, e così l'ormai multimediale Max ha talmente ossessionato l'ufficio stampa della nota software house californiana da farsi mandare in esclusiva mondiale (e ci teniamo a sottolineare con soddisfatta enfasi questa particolarità) qualche schermata (ancora in fase di lavorazione) estrapolata dalla terza, incredibile, avventura di Guybrush Threepwood. Sulla trama non si sa ancora molto. La LucasArts ha infatti dato solo poche direttive ai suoi programmatori, lasciando al loro estro la facoltà di variare qualche particolare durante lo sviluppo, almeno nella sua fase iniziale A prima vista questa scelta potrebbe sembrare un po' fuorviante e rischiosa per la linearità del prodotto finito, ma indubbiamente questo servirà a rendere il gioco "quanto di più originale e demenziale si possa trovare sul mercato!", e non possiamo dar loro torto. Il canovaccio su cui si basa tutta l'avventura è stato reso comunque noto e non lascia ombre di dubbio: Monkey Island 3 sarà una brillante parodia di tutte le produzioni precedenti targate Lucas. Non mancheranno infatti riferimenti continui alla quadrilogia di Indiana Jones, a Maniac Mansion e addirittura il recentissimo X-Wing, che si vedrà in qualche modo coinvolto nelle scorribande di Guybrush. Proprio per questo lo SCUMM si adatterà di volta in volta alle varie situazioni, notate ad esempio l'"Use the Force" che appare in una schermata... Ad ogni modo Monkey Island 3 comincerà esattamente dove finiva l'episodio precedente, con Guybrush ancora preda dei suoi sogni (o incubi?), che stavolta si sposteranno là dove nessun uomo era mai arrivato prima... Appena cominciato a giocare infatti, il nostro eroe si trova catapultato in una nuova dimensione, un mondo futuristico opera del vudù di quella mente perversa di LeChuck. Come potrete constatare dalle foto l'ambientazione di Monkey 3 riprende pari pari la saga di Star Wars, ed è proprio questo aspetto che rende ancora più affascinante questa nuova produzione Lucas. La versione PC sarà la prima a essere realizzata (con un margine di tempo abbastanza ampio, visto l'esigenza di terminare prima Day of the Tentacle), e oggi non si sa con precisione quando effettivamente questa vedrà la luce. Ho volutamente scritto "la prima", perché un'altra novità quasi certa è che... Ebbene sì! Sarà convertita anche per Amiga. Non un Amiga normale, purtroppo, ma ciò dovrebbe fare la felicità di tutti gli utenti di A1200! Questa scelta è dovuta al lancio in grande stile che la Commodore ha riservato alla sua ultima creatura, e poi perchè le capacità grafiche del nuovo computer non obbligheranno gli utenti a rinunciare ai 256 colori, con in più l'aggiunta di un sonoro stereofonico di altissima qualità (si parla addirittura di parlato digitalizzato durante alcune animazioni d'intermezzo, grazie a una routine di compressione dei dati, che permette di stipare un gran numero di frasi campionate in uno spazio infimo di memoria, ma non chiedeteci ulteriori informazioni a riguardo, perchè la LucasArts è molto gelosa di quest'ultima routine, e non ci ha dato informazioni esaurienti... una sorta di nuova versione dell'iMUSE comunque) e poi la maggiore disponibilità degli utenti del 1200 a montare un hard disk permetterà tempi di accesso molto più brevi ed una giocabilità del tutto indistinguibile dalla versione PC.

Ok, ragazzi, tutto quello che sapevamo l'avete letto, quindi evitate di telefonarci per ulteriori domande. Non appena sapremo qualcosa di più, ne verrete subito a conoscenza anche voi!!





THE ROOM VR A Dark Matter

Nello scorso numero si vi ho parlato di esperienze ludiche alla "escape room" con Red Matter. Ecco, questo The Room VR è esattamente lo stesso tipo di gioco ma, a mio giudizio, leggermente migliore. Innanzi tutto l'anno in cui è ambientato, il 1908, è un periodo altamente suggestivo e fortemente caratterizzato. Le indagini che conduciamo ci portano poi a svelare il mistero del gioco attraverso cinque scenari molto suggestivi e diversi tra loro. La trama,insomma, diventa alla fine un pretesto per metterci all'interno di "stanze" molto diverse tra loro, nelle quali dobbiamo risolvere enigmi sempre diversi ed ingegnosi. Questi non sono mai impossibili da superare, ma nel caso vi blocchiate in qualche punto, è sempre possibile accedere ad una serie di suggerimenti che vi aiutano a proseguire nel gioco (esattamente come avviene nelle escape room dal vivo). Non ne abusate, però, perché l'avventura non è particolarmente lunga (unico suo vero difetto) Graficamente è molto ben realizzato e di ottimo impatto estetico, anche grazie al fatto che i movimenti sono vincolati a dei punti di interesse (il gioco non prevede il movimento libero) e la serie è nata e cresciuta nel mondo mobile, tecnologia hardware contenuta proprio nel Quest 2 (ma, ricordiamolo, The Room VR è disponibile anche su PCVR e PSVR) .
Molto gradita poi la possibilità di giocarlo con il testo a video in italiano, elemento che ne aumenta l'accessibilità al pubblico di casa nostra.
In sintesi: questo tipo di avventure si sposa alla grande con la VR e sarebbe un vero delitto lasciarsi scappare uno dei migliori titoli del genere disponibili sul mercato. ■



Il primo vero enigma con cui avete a che fare servirà per recuperare un kit da scasso ed è abbastanza semplice.



TITANFALL 2

Ed eccoci qui a tirare le somme di questo Titanfall 2 che, una volta finito, mi ha fatto comprendere quanto un gioco possa durare poco, ma lasciarti molto più di un titolo enorme, dispersivo e che promette cento e più ore di gameplay. Respawn Entertainment, nelle dieci orette scarse che ho impiegato per completare la campagna single player, è stata in grado di infilarci dentro soluzioni di gameplay davvero azzeccate ma, per quanto bellissime, è stata anche in grado di metterle da parte per proporre qualcosa di diverso subito dopo. E questa varietà non è data solo da meccaniche particolari (come i salti temporali ai quali vi accennavo un mese fa), ma anche da livelli ispirati e strutturati sempre in maniera originale per esaltare le qualità del Titan o del Pilota (provate la sezione in cui dovete assaltare la nave spaziale "Malta" mentre è in volo sul pianeta per capire cosa intendo).
C'è poi il rapporto con BT-7274, il vostro personalissimo Titan, con il quale si instaura via via un rapporto di amicizia e che mi ha strappato più di una volta il sorriso con le sue risposte e considerazioni "da robot" durante le varie missioni. Proprio da questo punto di vista una mancciata di ore in più avrebbe forse aiutato ad aumentare ulteriormente questo legame e rendere il finale ancora più di impatto.
A proposito di impatto e di finale: i titoli di coda sono tutti da seguire e vanno a lasciare uno spiraglio per un possibile seguito, tanto agognato dai fan, ma purtroppo non ancora annunciato ufficialmente.
Speriamo lo facciano davvero… perché un gioco cos' lo merita senza dubbio alcuno. ■



Inseguire e assaltare una nave spaziale in volo sul pianeta è difficile, esaltante e... decisamente coreografico!



ANTA-TORNEO



Come i più attenti di voi avranno sicuramente notato, nel mese di marzo è stato giocato il primo torneo organizzato sul canale di AntaGamers e per questa grande occasione il gioco scelto è stato nientemeno che ISS PRO EVO 2 su Playstation.
Il premio in palio per il vincitore (poi esteso anche al secondo classificato, vista la bravura dei due partecipanti) era una intervista su questo numero di AntaGamers... Sì, lo so… prometto che per i prossimi eventi penserò a qualcosa di più appetibile! Ma prima di lasciare spazio alle risposte dei due finalisti del 1° anta-torneo, MIRKO 182 e JASON, permettetemi di farvi un veloce riassunto di quanto accaduto per tutti coloro che non hanno vissuto l'evento in "live" (comunque cliccando sulle immagini qui sotto sappiate che potete recuperare la relative dirette)!

GIRONE A

RISULTATI

MIRKO182	(0 – 1)	HIROSHI
LUKAZZO	(2 – 0)	ROBERTO
MIRKO182	(2 – 1)	LUKAZZO
HIROSHI	(5 – 0)	ROBERTO
ROBERTO	(0 – 6)	MIRKO182
LUKAZZO	(3 – 2)	HIROSHI

CLASSIFICA

	P.	G.F.	G.S.	D.R.
MIRKO182	06	08	02	+6
HIROSHI	06	08	03	+5
LUKAZZO	06	06	04	+2
ROBERTO	00	00	07	-7

La classifica finale del girone A del torneo vede arrivare primo proprio colui che alla fine otterrà vittoria finale… ma non è un inizio facile per Mirko che guida il suo Paraguay alla sconfitta nella partita d'esordio contro l'Ucraina di Hiroshi. In generale è un girone equilibrato, dove anche la Nigeria di Lukazzo riesce a battere due avversari su tre, perdendo solo con Mirko.
Alla fine, ago inconsapevole della bilancia, è il buon Roberto Piredda, arrivato direttamente dal canale di Gameplay Retrogame World, giunto su questo palcoscenico totalmente privo di conoscenza del gioco, ma con il bellissimo spirito dell'amicone che si unisce per fare casino… una figura fondamentale in ogni torneo che si rispetti! Proprio Lukazzo è troppo morbido nell'affrontare l'Olanda di Roberto e la vittoria con "solo" due gol di scarto lo condanna ad un terzo posto che lo esclude dalla fase finale. Epico il casino totale del sottoscritto e di tutti i presenti nel cercare di districare la classifica finale negli ultimi minuti di diretta! A suo modo anche questo un classico dei tornei che organizzavamo anni fa nelle nostre case!

GIRONE B

RISULTATI

GRAZIANO	(3 – 5)	MAX CONTE
FRANCESCO	(0 – 6)	JASON
GRAZIANO	(0 – 0)	FRANCESCO
NAX CONTE	(1 – 1)	JASON
JASON	(5 – 1)	GRAZIANO
FRANCESCO	(0 – 3)	MAX CONTE

CLASSIFICA

	P.	G.F.	G.S.	D.R.
JASON	07	12	02	+10
MAX CONTE	07	09	04	+5
GRAZIANO	01	04	10	-6
FRANCESCO	01	00	09	-9

Il girone B, guardando la classifica, sembra essere molto meno equilibrato, con i primi due posti decisi anche qui dalla differenza reti. Il sottoscritto, con il suo Camerun, paga la prestazione meno brillante contro l'Argentina di Francesco e arriva secondo. L'Iran di Jason, grazie proprio al secco 6-0 ottenuto contro Francesco, guadagna un primo posto comunque pienamente meritato.
Tesissimo, come da copione, l'incontro tra le due compagini in lotta per il passaggio del turno, che finisce con un salomonico pareggio (1-1).
Apprezzabile anche la sfida tra le due "cenerentole" del girone, cioè la già citata Argentina e la Croazia di Graziano (altro grandissimo ospite giunto dal canale di GRW), che si traduce nell'unico match a reti inviolate di tutto il toneo. Da segnalare i problemi tecnici alla connessione di Francesco che hanno minato la sua prestazione e le battute in chat di Olivier, degne del delirio in corso durante il commento congiunto di tutte le "teste malate" collegate in chat vocale su Discord. Ancora adesso riguardando il video mi stupisco del numero abnorme di cavolate partorite durante la diretta.



Si arriva così alle fasi finali del torneo con gli scontri ad eliminazione diretta. I pronostici puntano tutti verso i "professionisti" arrivati fino a qui, Mirko182 e Jason, pur avendo loro scelto (volutamente) due squadre poco competitive.
E, come previsto, sono proprio i "pro" ad avere la meglio nelle semifinali grazie a due risultati netti (3-0 e 6-2).
Decisamente molto più combattute le due finali.
Già quella per la medaglia di bronzo vede vincere di misura Hiroshi e la sua Ucraina per 3 a 2 sul "mio" Camerun, regalando agli spettatori molte emozioni.
Ma è nella finalissima che la qualità dei due giocatori rimasti in campo regala il meglio, producendo uno scontro che arriva alla fine dei tempi regolamentari sull'1-1, dopo una serie incredibile di occasioni fallite da una parte e dall'altra. Il fatto stesso che i tempi supplementari siano poi terminati 3 a 2 per il Paraguay di Mirko con un gol a pochi secondi dai calci di rigore, la dice lunga sulla girandola di emozioni capace di trasmettere l'incontro che ha chiuso questo primo Anta-torneo!

L'INTERVISTA



CIAO! CHI SEI E COSA FAI DI BELLO NELLA VITA?

MIRKO182: Mi presento... mi chiamo Mirko, ho 34 anni e lavoro in una cava di marmo, appassionato da sempre di videogiochi prevalentemente sportivi.
JASON: Sono Daniele da Palermo, 35 anni
Al momento sono in cerca di impiego, il mercato del lavoro purtroppo già prima della pandemia era quello che era, ma adesso è molto peggio (vedi i concorsi bloccati/sospesi/rinviati ecc).

QUALE E' STATO IL PRIMO VIDEOGIOCO DI CALCIO CHE HAI GIOCATO?

MIRKO182: Il primo videogioco a cui ho giocato in assoluto è stato il mitico SWOS, ma ero troppo piccolo per capire il capolavoro che avevo di fronte, il primo che ho posseduto e giocato è stato Fifa97 per PS1.
JASON: Il primo assoluto è stato un cult del retrogaming, vale a dire Sensible Soccer (credo fosse 92-93, quello precedente alla versione col calciomercato, in parole povere).Stiamo parlando di un titolo che è leggenda, sia adesso che ai tempi, per innovazione, giocabilità, database enorme di giocatori e format di tutti i tipi di tornei. Una vera pietra miliare. Se allarghiamo il discorso alla PS1, il primo titolo è stato ISS Pro 98, altro pezzo di storia del gaming.

IL MIGLIOR ISS PRO/PES DI SEMPRE A TUO GIUDIZIO E PERCHE'?

MIRKO182: Penso che in assoluto siano due i migliori della serie: Winning Eleven 2002 e PES 6, entrambi hanno rappresentato sia una forte innovazione per i giochi di calcio in generale, sia l'apice per la serie targata Konami.
JASON: Per distacco senza dubbio PES 6, il gioco di calcio perfetto, infatti tutt'ora esistono una marea di patch aggiornate ogni anno, anche a distanza di 15 anni!
Vorrà pur dire qualcosa?

GIOCHI ANCHE AI PES MODERNI?

MIRKO182: si, gioco anche ai PES attuali, anche se con mio grande rammarico hanno perso la magia dei loro predecessori, la grafica non basta se ci si dimentica l'ingrediente

principale: il divertimento! Sono stato capace di passare ore ed ore incollato davanti alle vecchie edizioni, decine di anni di Master League, cosa che purtroppo non riesco a fare con quelli odierni, vuoi anche per la piega che ha preso in generale l'intero mondo videoludico, diventato un "pay-to-win" che a mio avviso è proprio l'esatto opposto di quello che i videogiochi dovrebbero essere... ed è un peccato perché l'idea di giocare online era il sogno di noi tutti.

JASON: No, perché purtroppo i giochi next gen puntano tutto sulla grafica e magari numero di licenze/tornei disponibili,e poco sulla giocabilità. Come dicevo prima PES6 è stato la vetta più alta e irraggiungibile dei giochi di calcio, ed era inevitabile che si potesse solo peggiorare, come in effetti è avvenuto. Secondo il mio punto di vista i giochi attuali di PES sono incentrati troppo sulle skills e poco sull'esperienza totale di gioco, un po' tristi insomma.

UN COMMENTO SULLA FINALE DEL TORNEO DI ANTAGAMERS.

MIRKO182: Ovviamente sono felice di aver vinto il torneo, la finale è stata molto tosta e devo ringraziare una buona dose di fortuna insieme al cinismo sottoporta che ho mostrato. Rinnovo i complimenti a tutti i partecipanti, erano davvero agguerriti.

JASON: E' stata la finale che mi aspettavo, un Mirko ostico soprattutto perché abituato a questi match e perché sa sfruttare il suo punto di forza che è anche forse il mio punto debole, ovvero i colpi di testa (i 2 gol sono avvenuti così di fatto). Io da parte mia non ho rimpianti, giocando un grandissimo match e sbagliando una valanga di gol, penso che avrei meritato, ma del resto scegliendo l'Iran sapevo che il rischio questo se non avessi segnato entrando in porta col pallone (cosa che faccio peraltro faccio spesso XD). D'altra parte Mirko è stato un signore come sempre, scegliendo anche lui una squadra non fortissima, e facendo subito caso a quegli attimi di lag in game che potevano costarmi cari. Insomma una sconfitta presa con filosofia e il sorriso anche se arrivata al '120, in linea con lo spirito del torneo.

GIOCHI SOLO A VIDEOGIOCHI DI CALCIO O ANCHE ALTRI GENERI?
NEL CASO HAI UN PAIO DI TITOLI DA CONSIGLIARE USCITI NEGLI ULTIMI TEMPI?

MIRKO182: Gioco a diversi generi come la formula 1 (grande estimatore del mitico F1 97) e non disdegno qualche sano open world, imperdibile secondo me la serie Uncharted e quella di Red Dead Redemption.

JASON: Si diciamo che i giochi sportivi in genere sono i miei preferiti (NBA,Formula 1) ma anche i vari Hitman, GTA, Max Payne, Mafia sono stati titoli che meritano una menzione. Riguardo alla seconda domanda, come si è capito dalla risposta precedente… no, sono davvero un patito dei titoli retrograming anni 90 e 2000 (PS1 e PC). In pratica i vari Fortnite, Cyberpunk, ecc per me sono totali sconosciuti XD

LASCIAMO L'ULTIMA PAROLA AL VINCITORE…

MIRKO182: Concludo rinnovando i complimenti per la pagina , veramente ben gestita e molto gradevole, un saluto caloroso a tutti i membri della community "WEITA 2002 Italian Friends" della quale faccio parte. Grazie ad essa continuo a giocare online a quel capolavoro di WE 2002! Un saluto anche agli amici spagnoli della community pes6.es dove gioco all'omonimo titolo.
Vi lascio il mio account PS4: blinkmania

Classifica Reti





		Gol
1.	SHEVCHENKO	10
2.	DAREI	9
3.	SANNTA	6
4.	MBAMA	5
4.	CARDOSO	5
5.	MARDAVIKIA	4
5.	AZAZI	4
5.	BABANGIDA	4
6.	ETOHO	3
6.	BOKSICH	3





PlayStation

Classifica Reti Finale Top 10

Selezion Annulla Aiuto

Permettetemi di ringraziare Piero "Hiroshi" Guercio che, oltre a partecipare al torneo, si è anche impegnato a tenere il conto della classifica marcatori, realizzando la grafica che vedete qui sopra, grazie alla quale possiamo dichiarare "Scarpa d'Oro" di questa coppa nientemeno che Shevchenko... una piccola consolazione per la squadra terza classificata guidata proprio da Hiroshi. Colgo l'occasione poi per ringraziare tutti i partecipanti e il pubblico delle live che ha contribuito alla riuscita dell'evento. Dico inoltre "grazie" anche Gameplay Retrogame World (Roberto Piredda e Graziano Cubeddu) e Re.bit (Francesco Ugga) per aver partecipato a questo primo Anta-torneo!







PARSEC

Ricordo che tutto ciò è stato possibile grazie a Parsec, un programma che permette di giocare i vecchi multiplayer "da divano" (l'unico conosciuto dalle console pre-PS3 e X-BOX) rendendoli giocabili in rete. Tornerò di certo sull'argomento in futuro perché merita un approfondimento! ;)

AntaGamers

I VIDEO DEL MESE

Ecco a voi le dirette e i video del mese di aprile di AntaGamers.
Per visualizzarle vi basterà cliccare sulla immagine a sinistra. Buona visione!



EDICOLANTA LIVE
ZZAP! N.23
- MAGGIO 1988 -



PARLIAMO DI...
ZZAP!, TGM
E VIDEOGIOCHI ANNI 80
CON <u>BONAVENTURA DI BELLO</u>



EDICOLANTA LIVE
VIDEOGIOCHI N.4
- APRILE 1983 -



EDICOLANTA LIVE
VIDEOGIOCHI N.4
- APRILE 1983 -
II PARTE



EDICOLANTA LIVE
K N.5
- APRILE 1989 -

"QUOTE"

Quando sono arrivato al Barcellona e ho visto la faccia di Messi, e poi di Luis Suarez, mi sono sentito come se fossi in un videogioco.

NEYMAR JR.

CALCIATORE



Grandi attori come Willem Dafoe, Ellen Page e Samuel L. Jackson andranno a fare videogiochi perché capiscono che la narrazione non riguarda necessariamente solo il cinema.

ANDY SERKIS

ATTORE, PRODUTTORE E REGISTA



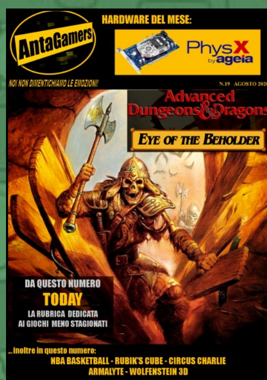
ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com









N.26 MARZO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

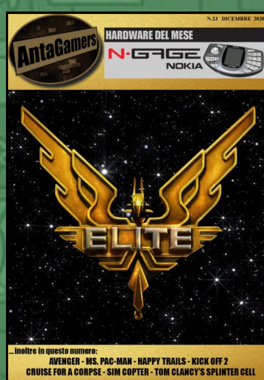
SEGA MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT

...inoltre in questo numero:

PHOENIX - DUCK HUNT - RASTAN

PARASOL STARS - STAR TREK BRIDGE COMMANDER







NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI
19, 20, 21, 22, 23, 24,25 e 26?
PUOI SCARICARLI CLICCANDO
SULLE COPERTINE QUI SOPRA!

GAMERS

UNA VERA RIVISTA DA... SETTEMBRE!

Ebbene sì, incredibile a dirsi, ma la notizia del mese è che AntaGamers presto si chiamerà GAMERS e, notizia ancora più incredibile, diventerà un bimestrale che potrete anche acquistare in forma cartacea!
Ma andiamo con ordine. L'idea di questa evoluzione è stata segretamente portata avanti da parecchi mesi, in maniera ancora più riservata della Superlega calcistica (si spera che non finisca allo stesso modo!).
Prendendo contatti con vari redattori e direttori storici di Zzap! e TGM è infatti emerso un progetto editoriale molto simile, in una sua parte, a quella che è la rivista Antagamers.
Una volta recuperati i numeri arretrati gli interessati hanno potuto constatare una convergenza di vedute e di finalità quasi incredibile con questa rivista, arrivando a chiedermi se fossi interessato a far confluire questo progetto nel loro.
Secondo voi cosa posso aver risposto?
Vi dico subito che Gamers sarà una rivista, dal mio punto di vista, davvero interessante e orientata ai giocatori più che ai videogiochi, creata per attirare lettori giovani e più maturi, senza una precisa distinzione.
Nelle sue 120 pagine (circa) la rivista sarà suddivisa in tre parti: NOW-Gamers dedicata ai giochi attuali, con recensioni e approfondimenti sui titoli usciti negli ultimi cinque anni sia su console che su PC (sarebbe stato inutile cercare di stare al passo con internet parlando di titoli appena pubblicati).
NEW-Gamers! sarà invece dedicata alle passioni dei più giovani, con articoli, ad esempio, relativi a Fortnite, Minecraft e E-Sports.
Infine troverà spazio la terza parte che, indovinate un po', si chiamerà ANTA-Gamers!, dedicata a tutti quei giochi un pochino più vecchi ma ancora validi. Unica condizione per comparire su questa parte della rivista? I programmi dovranno ancora essere legalmente acquistabili su GOG, Steam e altri portali simili.
Ciò che GAMERS si prefigge è di diventare una rivista per appassionati di videogiochi di qualsiasi età, dove ognuno potrà trovare ciò che segue, ma potrà anche sbirciare mondi che magari non lo riguardano direttamente.
Diciamo che la speranza è quella che per due terzi la rivista interessi pienamente qualsiasi lettore e lo conduca a scoprire e conoscere meglio anche una parte del mondo dei videogiochi a lui meno nota.
La rivista verrà distribuita anche digitalmente, con il supporto di un noto portale di videogames (del quale non posso ancora indicare il nome) che permetterà di abbonarsi ad essa e di scaricarla direttamente dai loro server con un sistema di tracciamento della copia digitale che permetterà di riconoscere eventuali utilizzi illegittimi.
Lato cartaceo sarà invece possibile richiedere al proprio edicolante di ricevere la copia cartacea, il cui prezzo dovrebbe essere di circa 10 Euro o di acquistarla direttamente nei punti vendita GameStop, nome che posso rivelare senza problemi essendo già stati chiusi tutti gli accordi del caso.
Ulteriori dettagli saranno disponibili nei prossimi mesi… ma intanto vi lascio con quello che dovrebbe diventare il logo della rivista e con un link da cliccare per avere altre informazioni e, soprattutto, poter ricevere una copia cartacea gratuita per i primi cento che la richiederanno.
Cliccate subito **QUI** per prenotare la vostra copia gratis!

GAMERS

L'ALTRA COPERTINA...

N.27 APRILE 2021



HARDWARE DEL MESE:





DUNE II

BATTLE FOR ARRAKIS



TODAY
TITANFALL 2
THE ROOM VR

...inoltre in questo numero:

KEYSTONE KAPERS - KIKSTART 2 - F1GP

SPECIALE : TOP TEN DEI PESCI D'APRILE DI ZZAP! E TGM





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com